Jonathan Rowson

los siete pecados capitales del ajedrez

Un Gran Maestro y campeón británico examina las principales causas del desastre en el juego rey.

Calle San Marcos, 41
Teléfono 91 521 2008 – Fax 91 531 3880
Madrid – 28004
Email: info@lacasadelajedrez.com
Dirección Internet: http://www.lacasadelajedrez.com

Título original: *The Seven Deadly Chess Sins*. Gambit Publications, 2000.

Consejero editorial: Daniel Elguezaba Varela
Traducción: Antonio Gude
Corrección: Sofia Montero Oria de Rueda – Gabriel Rojo Huertas
Diseño de portada: Claudia Tijman

I.S.B.N.: 84-933841-2-7
Depósito Legal: M-51.928-2004

Impresión: Impresos y Revistas SA
Impreso en España – Printed in Spain

Sumario

Agradecimientos

He tenido la fortuna de recibir numerosas ayudas en este libro, y una buena parte de ellas procede de las sugerencias y experiencias de otros. No se me ocurre la forma ideal de disponer los nombres de esas personas, así que las iré mencionando a medida que me vienen a la mente. Mi agradecimiento a:

Stan Lovell y Graham Lilley, por su información acerca del proceso de pensamiento de los jugadores ciegos.

Enmanuel Urien, por sus útiles sugerencias acerca de la estructura del libro. Nunca encontré el *Kairos*, sin embargo. Tal vez no era el momento oportuno.

Joe Redpath, por permitirme utilizar sus partidas y por poner a prueba mi ingenuidad al ser tan obstinado.

Eduardas Rozentalis, por sus e-mails con comentarios y una bonita partida.

Luke McShane, por vencerme sin piedad en ICC, persuadiéndome así de que debía regresar al trabajo.

Mark Dvoretsky, por compartir sus pensamientos en ajedrez, y corregir algunas malas concepciones.

Artur Yusupov, por sus ideas sobre profilaxis y por mostrar poco interés en la cuestión de "¿qué es una ventaja?", dejándome así el peso del voluminoso capítulo 2.

Nigel Short, por una larga (¡y costosa!) conversación telefónica y su ayuda sobre cómo desarrollar la idea del humor en ajedrez.

Steven James, por aspirar a ser un mejor jugador, y explicarme las dificultades de hacerlo, así como por ser uno de los pocos interesados en Pirsig.

John Shaw, por enviarme un libro, jugar una buena partida conmigo, y aportar notas a su partida con Agdestein, para la cual, lamentablemente, no he encontrado espacio.

John Henderson, por prestarme algunos libros, y mostrar su desacuerdo por mi lista original de pecados de pretenciosa sonoridad, haciendo así que este libro sea algo más amistoso para el lector.

Tony Miles, por sus pensamientos sobre humor, y por sus humorísticos pensamientos.

Paul Motwani, por demostrarme sabiamente que, a veces, la mejor ayuda es no ayudar en absoluto.

Merijn van Delft, Lucien van Beck, Jan Gustafsson y el irreprimible Karel van Delft, por invitarme a Holanda y compartir algunos pensamientos sobre sus partidas.

Keith Arkell, por sus útiles ideas para el capítulo 2 y notas a su partida contra Miles.

Danny Gormally, por aportarme un buen ejemplo de *dispersión.*

Tiger Hillarp Persson, por hablarles a sus piezas y por varias perspicaces aportaciones.

Jonathan Levitt, por sus estímulos y por indicarme libros sobre psicología del ajedrez.

Joel Benjamin, por sus observaciones acerca de *Deep(er) Blue* y por el siguiente consejo, cuando me sentía saturado: "Asegúrate de incluir algunos chistes en el libro, y te sentirás bien."

Dave Gomboc, por compartir conmigo sus conocimientos sobre programación de ajedrez.

Dave Ottesen, por enfatizar en que el autoengaño es muy común entre los jugadores de nivel

medio, lo que me obligó a revisar el prefacio.

Richard James, por instrucción ajedrecística hace más de una década, por una cita *citable*, y por una interesante anécdota.

Jonathan Parker, por sus pensamientos sobre *dispersión* y *perfeccionismo.*

Dharshan Kumaran, por sugerir que los lectores me perdonarán por teorizar tanto, siempre y cuando los comentarios de las partidas sean buenos.

Peter y Noemi Wells, por aportar material y por sus constructivas conversaciones, en las Canadian Rockies.

John Saunders, por echarme una mano siempre que la necesité.

Rob Bertholee, por sus pensamientos sobre cómo los *aliens* pensarían el ajedrez.

Los miembros de los clubes de Edimburgo y Edmonton, por suministro de material de conferencias relacionadas con *pensamiento* y *materialismo.*

John Emms, por hacerme firmar por la línea de puntos, esta vez sin cigarrillo, y por las notas a su partida contra Webster.

Gambit Publications, en general por sus útiles sugerencias, preguntas constructivas, paciencia y flexibilidad, y a Graham Burgess, en particular, por ayudarme a resolver problemas analíticos, como los del final Saidy – Jansa.

Neil McDonald, por leer todos los capítulos y hacerme partícipe de todo un mundo de sanas sugerencias y reacciones reveladoras.

Jim Falzarano, por un encuentro azaroso en el tren, seguido de un sencillo consejo acerca de cómo hacer más legible el libro: sus sugerencias, capítulo a capítulo, han sido impagables.

Mis "indolentes" compañeros de piso, Nick y Stew, durante meses de guasa, que me mantuvieron con los pies en el suelo, con la confusa seguridad de que había ido cumpliendo los plazos, y por haberme demostrado su interés y apoyo en el libro. Stew fue especialmente útil (y divertido) cuando tuve que decidir los nombres de los pecados.

Mi madre y Ray, por su decidido apoyo y ánimos.

...y, finalmente, a Shiva, por sus llamadas telefónicas llenas de sentido común, nuestro lenguaje privado, matando al "monstruo del sueño", y dejándome "trabajar por un rato."

Gracias a todos ellos, y a muchos otros, los errores de este libro, de los que soy responsable, serán de mayor calidad, y más instructivos, de lo que lo habrían sido si me hubiesen dejado cometerlos solo.

Prefacio extenso: el mapa, pero no el territorio

En ajedrez, uno acaba comprendiendo que toda educación es, en definitiva, auto-educación.
GERALD ABRAHAMS
The Chess Mind

Este amplio prefacio constituye una útil lectura de trasfondo, para ayudarle a entender los pecados del ajedrez que a continuación se describen. Incluye mis pensamientos acerca de la naturaleza del ajedrez y las fuentes del error, la mayoría de los cuales, creo, tiene su origen en la forma en que está constituido el juego.

Por supuesto, cualquier tipo de teorización acerca del ajedrez es una difícil empresa, y al no saber cómo comenzar un libro así, empecé por la oscuridad. Tengo, sin embargo, la esperanza de que sea la comadrona de la claridad. Consideremos la siguiente situación:

Ahí está usted, anotando sus jugadas, pulsando el reloj, moviendo sus piezas.

¿O bien moviendo las piezas?

En fin, ahí está, con su cerebro, sus emociones y todo su sistema nervioso.

Su ego y su Elo.

Y su oponente.

La adrenalina sube. ¿La siente?

¿Era realmente yo...? Pero no ha visto esa línea con...

Todas esas variantes, tic tac, tic tac.

Tal vez no me sienta bien, pero sé que ese momento no volverá a pasar.

Ahora piensa, piensa. Tengo que pensar, pienso. Puedo contar, pero nunca es suficiente.

Se han vuelto las tornas y voy a perder. Debo esforzarme más.

¿Quién lleva aquí la voz cantante?

¿Sí? ¿Acaso él lo sabe?

¡Oh, lo ha olvidado! ¿Qué quieres decir co que cambia siempre? Entonces, ¿quién dom na el cotarro?

¡Oh, lo hicieron! ¿Lo hicieron? Bueno, la sacaremos fuera...

¿Qué quiere decir con que no podemos?

¿Dónde están? ¿La naturaleza del juego Pero es urgente. ¿Cómo puedo alcanzarlas?

¿Qué significa que siempre están presen tes? ¿Por qué no puedo verlas?

¿Puedo?

Ahí está usted, de nuevo, anotando sus ju gadas, pulsando el reloj y moviendo sus pie zas.

Así, una y otra vez...

Teología del ajedrez

Es cierto que no podemos librarnos del peca do, pero debemos conseguir, al menos, qu nuestros pecados no sean siempre los mismos
SANTA TERESA DE JESÚS

El pecado, muchos pecados, ésa es la materi que da título al libro, pero ¿cómo entiend usted la palabra *pecado* y qué tipo de pecados cree que son los predominantes en ajedrez Bueno, todos los pecados ajedrecísticos qu he seleccionado están implícitos en el anterio exabrupto, y espero que pueda identificarlos una vez que haya leído el libro. Sin embargo y aunque creo que el entendimiento de cada pecado le permitirá iluminar la comprensión de sus propios pecados, tal vez sea más importante aún entender lo que quiero decir po *pecado* en ajedrez.

Sería tentador entrar, en esta fase, en un largo debate teológico, pero le ahorraré sinsabores, declarando únicamente mi propia in-

terpretación. **El pecado (en ajedrez) es una mala interpretación de la realidad (ajedrecística).** Lo que sigue no es, en modo alguno, religioso, pero puede resultar sorprendentemente útil para la comprensión del ajedrez.

Según *The Lutterworth Dictionary of the Bible,* "El 'pecado' representa una intrusión en la creación y en la experiencia humana. No le pertenece; es un número nulo en la ecuación humana, no tiene lugar ni asidero, ninguna racionalidad... Se trata de una corrupción de la condición humana y una discapacidad de la posibilidad humana... Arraiga en un soberbio egotismo y se manifiesta a través de una deforme voluntad y de un sistema de valores. Afecta a todos, individual y colectivamente...". También hay que decir que la palabra más habitual para el *pecado* en el Antiguo Testamento contiene la noción primaria de "pérdida del camino hacia el objetivo." Pecado, en este sentido, significaría "fallo", "falta" o "error". En el Evangelio de San Juan, pecado es lo contrario de conocimiento, y "gracia" es el remedio para el pecado. El uso del término *pecado* normalmente sugiere una condición pecaminosa, y no sencillamente un acto pecaminoso.

De modo que, a partir de esto (y más), parece que esa sombría muestra de reivindicación, "todos somos pecadores", no quiere decir que todos seamos "malos", "inmorales" o inclinados al mal, sino que, en cierto modo, "no lo conseguimos." Nuestra relación con la realidad es de fundamental ignorancia, antes que de corrupción moral. Nuestra actitud hacia este dilema no tiene por qué ser de vergüenza y culpabilidad, sino de aceptación pura y simple de nuestras limitaciones y un deseo de extraer lo mejor de nosotros mismos, a pesar de ellas.

Mucho más podría decirse aquí, pero imaginemos que la realidad a considerar es "la realidad de nuestro juego del ajedrez." Algunos pueden decir que el ajedrez está "mal entendido" si se lo trata como un arte, cuando es, en realidad, un juego, y viceversa. Quizá malinterpretar el ajedrez pueda ser jugar demasiado rápidamente, porque, en cierto modo, la esencia del juego se distorsiona si no pensamos. Sin embargo, la pregunta "¿qué es el ajedrez?" es un tanto cansina y probablemente sea una absoluta pérdida de tiempo. Sospecho que poco puede conseguirse buscando una categoría nítida de la experiencia humana en la que este rastreo se sienta a sus anchas. No puedo aceptar que el ajedrez tenga "esencia" de algún tipo, y creo que está destinado a permanecer escurridizo y nómada, con mayor frecuencia si es encerrado en una jaula de definiciones que al contrario; en cualquier caso, resulta ser un laberinto. Dicho esto, hay mucho que ganar examinando minuciosamente por qué estamos tan fascinados por el ajedrez y por qué esa fascinación tiende a agrandarse. Este enfoque quizá no nos revele cuál es "la realidad del juego de ajedrez", asumiendo que exista algo así, pero puede decirnos algo acerca de nuestra experiencia de esa realidad, que es, al menos, la única realidad que conocemos, y quizá la única realidad existente.

En primer lugar, pienso que todos sentimos que el ajedrez nos hace de algún modo felices o, al menos, nos ayuda a escapar del sufrimiento. Dicho por el Dr. Tarrasch: "El ajedrez, como el amor, como la música, tiene la virtud de hacer felices a los hombres." Sin embargo, pocos conocemos el contexto de esa declaración, que es aquí mucho más útil: "El ajedrez es una forma de producción intelectual, y en ello reside su peculiar fascinación. La producción intelectual es una de las grandes satisfacciones –si no la mayor– de la existencia humana. No todos pueden escribir una obra de teatro, construir un puente, o idear siquiera un buen chiste. Pero en ajedrez todo el mundo puede, y desde luego debe, ser intelectualmente productivo, y participar así de ese selectivo placer."

No estoy diciendo que el ajedrez *sea* "una producción intelectual", pero ¿no cree usted que la declaración de Tarrasch resulta convincente? Quiero decir que podemos ser "intelectualmente productivos" en nuestra persecución de la victoria, en nuestro amor por la belleza ajedrecística, en nuestras devotas preparaciones, en nuestros *cerveceros* post mortems. ¿Cuáles son los requisitos para que esta productividad intelectual se produzca? Un juego de ajedrez, un reloj, una planilla, un bolígrafo, un oponente y, por supuesto, nosotros mismos. Nosotros. Somos los principales instrumentos de la realidad ajedrecística. Hacemos que suceda. A través de nuestros pensamientos, emociones, nervios, esperanzas, temores, evaluaciones, planes, visión y muchas más cosas que nos conceden la oportunidad de ser intelectualmente productivos.

Ésta es la cuestión. **Si el pecado es una mala interpretación de la realidad, y nosotros somos los principales instrumentos de la realidad ajedrecística, gracias a un mejor conocimiento de nosotros mismos podremos entender *el pecado* en ajedrez.** Creamos la partida de ajedrez a través del proceso de jugar, pero el proceso de jugar requiere, sobre todo, nuestros pensamientos y nuestras emociones. Si debemos ser menos "pecaminosos" en nuestras partidas de ajedrez, necesitamos vigilar nuestros pensamientos y emociones, sus síntomas y sus fuentes. Con mucho detenimiento. Primero, porque pensamientos y emociones tienen, por propia naturaleza, inclinación a seguir "su propio camino" y, segundo, porque cuando jugamos al ajedrez *somos* nuestros pensamientos y emociones. La calidad de éstos y su adecuación, determinan su fuerza ajedrecística en un momento dado.

Suponiendo que ésta sea una formulación plausible del papel del *pecado* en ajedrez, ¿cómo podremos desarrollar el título de este libro? Bueno, para ser honesto, su principal atracción reside en que tiene gancho y posiblemente pueda atraer a un amplio público lector, pero más allá de eso, también es un poco malinterpretable, puesto que la tradición cristiana tiende a referirse a los pecados en cuestión (soberbia, avaricia, lujuria, gula, envidia, ira y pereza) como pecados "capitales", antes que "mortales". En este contexto, "capital" no implica que los pecados "mortales" merezcan la pena de muerte o capital. Más bien, y como sugirió Santo Tomás de Aquino, su sentido es "principal, líder, director" y los pecados capitales serían la fuente de otros pecados, en gran parte porque sus fines, como la salud, resultan tan seductores que r
quieren otros pecados para su realización.

Todo esto está muy bien, pero ¿de qué fo
ma puede ayudarle a mejorar su ajedrez?

Los siete pecados y qué los hace ta
mortales

Antes de proseguir, le recomiendo que ec
un vistazo al comienzo y al fin de los sie
capítulos siguientes, para tener una idea de
qué se refiere cada uno de ellos.

Estoy seguro de que hay muchas formas
que los jugadores de ajedrez pueden cons
derarse pecadores, según el uso convencion
del término. Entre los debutantes, siempre ha
una buena cantidad de "orgullo" y de "env
dia", en relación con la opinión de un jugado
o su fuerza de juego con respecto a otros. Es
está relacionado con *egoísmo.* La "gula"
evidente. Si no se trata de cerveza o consum
de curry, entonces sólo puede serlo de *mat
rialismo* ante el tablero. "Avaricia" guar
similaridades con *perfeccionismo,* "lujuri
con *avidez,* y quizá "odio", cuando perdem
el hilo del juego (*dispersión*), o quizá só
cuando perdemos.

Sin embargo, esto no es el "pecado", t
como yo lo entiendo. Asumiendo que pod
mos darle sentido a una "condición pecador
en la vida, entonces debería existir la forma
aplicarlo al ajedrez. Mi tarea, por tanto, co
siste en mostrar las formas en que estamos p
tológicamente inclinados al pecado en ajedre
aunque no acabemos cometiendo actos pec
minosos. **Los pecados surgen de una cond
ción en la que todos nos encontramos, pe
son las fuentes del error, antes que l
errores como tales. De modo que los sie
pecados mortales del ajedrez, si los hem
detectado bien, debieran ser los tipos d
fallos psicológicos que conducen, en l
abrumadora mayoría de las partidas,
nuevos errores ante el tablero.**

En cualquier caso, he llegado a pensar qu
los siete *pecados* tienen mucho de qué re
ponder.

No creo que sea posible asimilar todos lo
errores del ajedrez a estas siete serpiente

pero sí creo que la mayoría de los errores (pequeños y burdos), así como los casos de razonamiento erróneo, se derivan de ciertas patologías psicológicas a las que todos tenemos inclinación. Usted puede identificarse a sí mismo con uno o más de estos pecados, y eso guarda relación con su particular personalidad y con su actitud hacia el ajedrez. Sin embargo, creo que los pecados abajo detallados están contenidos en la propia naturaleza del ajedrez y en la forma en que nosotros lo entendemos. Por consiguiente, mi objetivo en este libro es sugerir formas en las que podamos ser más conscientes de nuestro dilema, y tomar medidas para inhibir nuestra condición pecadora e impedir que nos lleve a cometer errores. En otras palabras, creo que no hay forma de que pueda usted evitar que estos siete pecados se manifiesten de un modo u otro, mientras participe en el ajedrez de competición, pero es mi obligación poner el dedo en la llaga, es decir, permitirle una mejor comprensión de cómo este "ajedrez pecador" surge y qué puede hacer al respecto.

Pecado	Síntomas habituales	Antídoto principal
1. Pensamiento	Confusión, limitaciones de modelos, falta de fe en la intuición, "burocratización"	Intuición
2. Relajación	Omisión de los momentos clave, falta de "sensibilidad a la tendencia" y "sensibilidad al momento"	Sensibilidad
3. Avidez	Apego a los resultados, negligencia, "apuntarse a la victoria", expectación	Sentido común
4. Materialismo	Mala evaluación, falta de dinamismo, errores de omisión	Pluralismo
5. Egoísmo	"Ignorar" al oponente, miedo, poco sentido práctico	Profilaxis
6. Perfeccionismo	Apuros de tiempo, "exquisitez", "moralización", "crimen de imitación"	Confianza
7. Dispersión	"No captar el plan", desviación, "secuestros neutrales", "transferencia de tensión"	Concentración

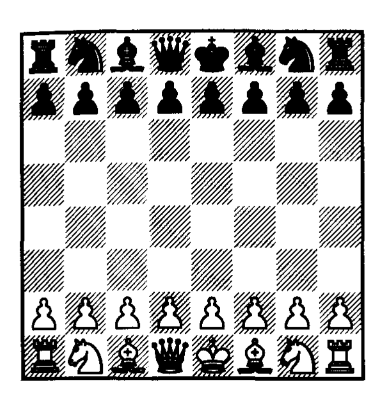
Por último, debo decir que mi mayor dificultad a la hora de escribir este libro fue tratar de identificar en cada momento estos pecados. Creo que son distintos, pero me parece que los errores en ajedrez pocas veces (si es que existe alguna) se producen por una sola razón, de modo que un único error a menudo puede atribuirse a más de un pecado.

Así, por ejemplo, demasiado *pensamiento* puede considerarse *perfeccionismo*, omitir momentos clave (*relajación*) puede llevarnos hasta la *dispersión*. Del mismo modo, los ejemplos y explicaciones incluidos, le permitirán identificar claramente cada pecado, y estoy seguro de que comprobará que los pecados son extrañamente complementarios. Los problemas que surgen de sus emociones y procesos de pensamiento parecen ser incestuosos, y el nacimiento de muchos errores en el tablero es propiciado por una orgía pecaminosa.

La gracia de Caissa

Nada sucede. Nadie viene, nadie va. Es horrible.
SAMUEL BECKETT
Esperando a Godot

Observe la batalla en que está inmerso. Está cazado en ella: usted es la batalla.
J. KRISHNAMURTI



Sospecho que ya ha visto antes esta posición.

¿Qué opina al respecto? ¿Alguna sugerencia? ¿No le sorprende que no pase nada, que la posición sea absolutamente estática? ¡Nada está sucediendo! Por supuesto, si movemos unas cuantas piezas e integramos las fuerzas, podremos observar alguna "acción" en el tablero. No sé usted, pero incluso entonces, cuando trato de aclararme yo mismo y mirar al tablero, siempre tengo una extraña sensación de inercia. Cuando consigo efectuar una jugada, tengo la sensación de que está sucediendo algo significativo, pero cuando me olvido de que soy un jugador de ajedrez y sólo *miro* allí, entonces no parece haber nada más que una simple configuración de madera. Toda la acción está creada en mi cabeza por reglas y evaluaciones que se han vuelto habituales a lo largo de los años. Al llegar a esta conclusión, siento alguna emoción y, como de costumbre, esta emoción conduce a ulteriores reflexiones. ¿Qué es lo que esto sugiere?

La partida de ajedrez no se juega *sola*, pero usted sí lo hace. A diferencia de su cerebro, el ajedrez no es un sistema autorganizado.

Pensar está en la naturaleza de la mente, con
también establecer conexiones por sí mism
Las emociones también pueden ser autón
mas, instantáneas y, con frecuencia, inexp
cables. Pero el ajedrez no tiene significació
ni carácter, ni personalidad, a menos que n
involucremos en él. La posición anterior
siquiera es "una posición", hasta que no p
seemos un conocimiento básico del ajedre
Pero en cierto modo, sólo Caissa lo sabe, es
juego ha evolucionado hasta su forma actu
deleitando a millones de seres humanos, q
han sido cautivados por su encanto. Estoy in
pirado por la posición anterior y todo lo q
representa, porque permite enormes oportu
dades para utilizar y desarrollar una vas
disposición de características humanas disti
tivas.

He llegado a calificar esta posición como
gracia de Caissa. Mediante una concepci
milagrosa, nos ha obsequiado con un jue
extraordinariamente fértil, en el que cada
cha tiene un carácter nuevo y, por tanto, poc
mos experimentar la sensación de vivir nuev
vidas. Si el remedio para el pecado es la g
cia, *la gracia de Caissa* debe consistir en
mostrar nuestra humanidad en el tablero.
forma que podemos considerar nuestras jug
das como un reflejo de nosotros mismos,
como podemos ver un rostro tranquilo en
estanque, reflejado en la quietud del agu
Caissa revela que los errores que cometem
tienen su origen en el pensamiento y en
emociones, y creo que nos obliga a examin
la forma en que pensamos y sentimos ante
tablero. De esta forma, podremos llegar
conocernos mejor, y extraer lo mejor de nue
tra condición "pecadora".

En una esfera distinta, pero relaciona
consideremos que las computadoras no "ju
gan" al ajedrez, sino que usted lo hace.
computadoras computan; usted, no. La prin
pal razón por la que son tan increíblemen
fuertes, en controles rápidos de tiempo y
posiciones complicadas, es que no tienen n
vios ni conciencia propia, mientras que uste
sí. Las computadoras no tienen sentido de
importancia de la lucha. Usted sí. Las comp
tadoras no tienen ego, no tienen miedo,

sienten la presión del tiempo. Usted sí. Las computadoras no disfrutan del ajedrez. Pero usted sí –o eso espero–.

Asi pues, volvamos al diagrama, y a la configuración de madera que simboliza. Me permitiré recurrir a una idea taoísta para explicar por qué esta posición es tan fascinante. La idea se llama "el valor de lo indefinido" y, en aras de nuestro razonamiento, se transmite imaginando un trozo de madera no tallada. Ese pedazo de madera no constituye ningún objeto particular ni sirve a función concreta alguna. No tiene una forma característica y no ofrece ningún valor estético. La única forma de hacerlo útil es tallarlo de algún modo, pintarlo, barnizarlo y hacer algo con él. ¿No es así? No. Pensemos un poco más y comprenderemos el inmenso valor de este bloque de madera sin tallar. Una vez tallado, se habrá convertido en algo, pero también se habrá perdido algo. Puede convertirse en una cosa, pero pierde su potencial original de ser un infinito número de cosas distintas. Así, como Santo y Steele, escriben en su *Guidebook to Zen and The Art of Motorcycle Maintenance* (Guía del Zen y el Arte del Mantenimiento de la Motocicleta), "se logra una valiosa realidad, pero se ha perdido un depósito más valioso de potencialidad."

¿Va comprendiendo el lector adónde vamos a parar? Piense en la posición inicial, y piense en usted mismo. ¿Qué pasa si al pedazo de madera pudiese dársele una forma definida *y* conservar, al mismo tiempo, su infinita potencialidad? En tal caso, contaría usted tanto con el valor de la forma adquirida como con la ilimitada abundancia de formas. ¿Es esto posible?

No con el pedazo de madera. ¿Durante una partida de ajedrez? No. ¿Con el juego del ajedrez? Sí. ¿Con usted mismo? Sí. Volveremos a esta idea, pero por ahora, piense sólo en las muchas formas que puede aplicarse al ajedrez. Consideremos, por ejemplo, la condescendiente ocurrencia "los peones no mueven hacia atrás". Cuando usted juega 1.e4 para abrir paso a su alfil y su dama, está irremediablemente debilitando el peón "e" y las casillas "f3", "f4", "d3" y "d4" (puesto que pierden el apoyo del peón "e"). Por supuesto, la agonía definitiva del aspirante taoísta es el *zugzwang*. El equivalente a un verdugo obligándole a tallar, bajo pena de muerte, el trozo de madera. ¿Qué haría usted en tales circunstancias?

Dejando eso a un lado, creo que hay dos cosas principales que sorprenderían al extraterrestre que se encontrase observando un torneo de ajedrez. La primera es que el rendimiento en cada partida es diferente, porque la aportación de los jugadores varía cada vez. La segunda es que el proceso externo parece ser exactamente el mismo. La sorpresa es ésta: millares de terrícolas gastan millares de horas esforzándose sobre un tablero cuadrado con piezas de madera tallada, aparentemente, sin razón. Y lo que es peor, cuando parece que su infructuosa tarea ha sido agotada, regresan más tarde, vuelven a disponer estas piezas en lo que parece ser la posición inicial, ¡y comienzan de nuevo!

Confío en que un simpático *ET* acabaría por apreciar el deleite de algo tan absurdo. Puede que también le sorprendiese ese aspecto del juego que se ha convertido en algo aún más fascinante en esta era de las computadoras: el hecho de que el ajedrez, a pesar de que muchos teman lo contrario, parece ser inagotable. Esto siempre me ha asombrado, como algo mágico, dado el número finito de casillas y de piezas, así como de las precisas reglas del ajedrez. Pero creo que aún más inspiradora es la dimensión humana del juego: la forma en que nos sentimos obligados a regresar a este tablero "sin tallar" con la aparente necesidad de darle a la partida una forma definida. Esta analogía no es, desde luego, perfecta –las analogías nunca lo son– pero mi respuesta al hombre del hacha sería un tablero y unas piezas cuidadosamente tallados.

Hablando más en serio, es lo que incorporamos a la lucha ajedrecística lo que determina el desenlace de la partida, tanto en términos de calidad de la lucha como del resultado final. La "forma" que usted le concede a la posición de ajedrez es una manifestación externa de lo que se encuentra en su interior. Dicho de otro modo, la posición inicial es su pedazo de madera, un pedazo al que el juego nos permite regresar. Sus pensamientos y emociones son su gubia y su barniz. El baile de sus piezas es su obra en marcha y tiene que darle una forma definitiva a su trozo de madera cuando se haya producido un resultado. Lo que me interesa, y de lo que este libro trata, es de cómo hacer el mejor uso posible de la gubia y el barniz. Sea cual sea su nivel como jugador, la forma en que usted dispone sus pensamientos y emociones es lo que importa. Así que olvídese, o deje a un lado, la importancia de la agudeza táctica, la preparación de aperturas, "la fuerza de los peones" y todos los aspectos técnicos para mejorar su ajedrez. Por supuesto, hay formas ilimitadas de mejorar su comprensión del juego, pero este libro trata de ayudarle a reconocer las fuentes del error, a medida que van surgiendo en sus pensamientos y emociones. Se trata de promover la propia conciencia y cuestionar nuestras formas de pensamiento convencionales. Así que pregunto: ¿cómo estamos preparados para la lucha ajedrecística?, y ¿qué forma deberíamos darle a esa lucha?

Ajedrez y personalidad

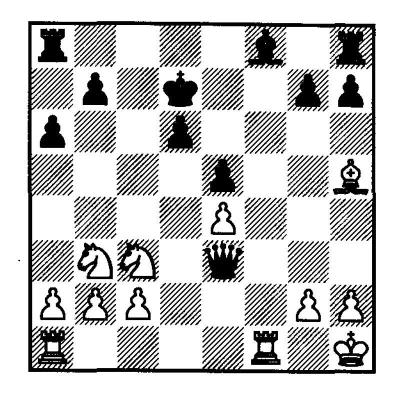
Abuela a nieto: *"¿Por qué te rascas?"*
Nieto: *"Porque sólo yo sé dónde me pica."*

De modo que si sus jugadas de ajedrez son una manifestación externa de quién es usted en un momento dado, puede que haya una relación útil entre tipos de personalidad y tipos de errores ajedrecísticos. Por otro lado, puesto que este libro trata del pecado como fuente de error, se diría que diferentes tipos de personalidad estarán más inclinados a ciertos pecados. En este sentido, un jugador de 1.400 de Elo que tiende a sufrir de *perfeccionismo* y *dispersión*, puede tener más en común con otro de 2.400 que sufra de los mismos pecados, que con un jugador de 1.400 cuyos pecados habituales sean *relajación* y *egoísmo*.

¿Yo? - ¿Kasparov?

Edimburgo 2000, *sueño de vigilia*

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 cx
5.♘xd4 a6 6.♗d3 e5 7.♘b3 ♘g4!?/? 8.♗
♘xe3 9.fxe3 ♗e6 10.♗d5 ♕b6 11.0-0 ♘
12.♕h5 ♘f6 13.♗xe6 ♕xe3+ 14.♔h1 ♘x
15.♗xf7+ ♔d7? 16.♗xh5



Alcancé esta posición moviendo unas p
cas piezas con alguna música de fondo.
olvidado lo que estaba escuchando, pero
pongo que era algo corriente, posiblemen
algún tipo de jazz. En cualquier caso, acaba
de leer una entrevista con David Bronstein,
la que hablaba de su tristeza por la falta
creatividad en el ajedrez de alto nivel de nu
tros días. Como tenía un gran respeto por
opiniones de Bronstein, comencé a soñar d
pierto con que vencía a Kasparov, bajo la r
rada aprobadora de Bronstein, que saborea
deleitado mi genio creativo. Sin embar
quizá tenga aún más respeto por el ajedrez
Kasparov, de modo que, en un extraño hec
de simultaneidad, también sentí que en cie
modo yo era Kasparov, y que él también
biera aprobado mi juego. En cualquier ca
era una sensación un poco vaga y confu
pero cuando jugué la inusual y bastante sos
chosa 7...♘g4, tenía negras y Kasparov ha
gestos de divertido menosprecio, mientras
disfrutaba desafiando la sabiduría conv
cional en cuanto al control de la casilla "d
Entonces, después de 13.♗xe6 (en realidad,
error, ya que 13.♖xf6 gana), tenía las blan
y Kasparov parecía confiado, como que ha
descubierto y jugado la idea blanca, y tamb
claramente preocupado de que las negras re
bieran pronto mate por un pariente por mí d

sienten la presión del tiempo. Usted sí. Las computadoras no disfrutan del ajedrez. Pero usted sí –o eso espero–.

Asi pues, volvamos al diagrama, y a la configuración de madera que simboliza. Me permitiré recurrir a una idea taoísta para explicar por qué esta posición es tan fascinante. La idea se llama "el valor de lo indefinido" y, en aras de nuestro razonamiento, se transmite imaginando un trozo de madera no tallada. Ese pedazo de madera no constituye ningún objeto particular ni sirve a función concreta alguna. No tiene una forma característica y no ofrece ningún valor estético. La única forma de hacerlo útil es tallarlo de algún modo, pintarlo, barnizarlo y hacer algo con él. ¿No es así? No. Pensemos un poco más y comprenderemos el inmenso valor de este bloque de madera sin tallar. Una vez tallado, se habrá convertido en algo, pero también se habrá perdido algo. Puede convertirse en una cosa, pero pierde su potencial original de ser un infinito número de cosas distintas. Así, como Santo y Steele, escriben en su *Guidebook to Zen and The Art of Motorcycle Maintenance* (Guía del Zen y el Arte del Mantenimiento de la Motocicleta), "se logra una valiosa realidad, pero se ha perdido un depósito más valioso de potencialidad."

¿Va comprendiendo el lector adónde vamos a parar? Piense en la posición inicial, y piense en usted mismo. ¿Qué pasa si al pedazo de madera pudiese dársele una forma definida *y* conservar, al mismo tiempo, su infinita potencialidad? En tal caso, contaría usted tanto con el valor de la forma adquirida como con la ilimitada abundancia de formas. ¿Es esto posible?

No con el pedazo de madera. ¿Durante una partida de ajedrez? No. ¿Con el juego del ajedrez? Sí. ¿Con usted mismo? Sí. Volveremos a esta idea, pero por ahora, piense sólo en las muchas formas que puede aplicarse al ajedrez. Consideremos, por ejemplo, la condescendiente ocurrencia "los peones no mueven hacia atrás". Cuando usted juega 1.e4 para abrir paso a su alfil y su dama, está irremediablemente debilitando el peón "e" y las casillas "f3", "f4", "d3" y "d4" (puesto que pierden el apoyo del peón "e"). Por supuesto, la agonía definitiva del aspirante taoísta es el *zugzwang*. El equivalente a un verdugo obligándole a tallar, bajo pena de muerte, el trozo de madera. ¿Qué haría usted en tales circunstancias?

Dejando eso a un lado, creo que hay dos cosas principales que sorprenderían al extraterrestre que se encontrase observando un torneo de ajedrez. La primera es que el rendimiento en cada partida es diferente, porque la aportación de los jugadores varía cada vez. La segunda es que el proceso externo parece ser exactamente el mismo. La sorpresa es ésta: millares de terrícolas gastan millares de horas esforzándose sobre un tablero cuadrado con piezas de madera tallada, aparentemente, sin razón. Y lo que es peor, cuando parece que su infructuosa tarea ha sido agotada, regresan más tarde, vuelven a disponer estas piezas en lo que parece ser la posición inicial, ¡y comienzan de nuevo!

Confío en que un simpático *ET* acabaría por apreciar el deleite de algo tan absurdo. Puede que también le sorprendiese ese aspecto del juego que se ha convertido en algo aún más fascinante en esta era de las computadoras: el hecho de que el ajedrez, a pesar de que muchos teman lo contrario, parece ser inagotable. Esto siempre me ha asombrado, como algo mágico, dado el número finito de casillas y de piezas, así como de las precisas reglas del ajedrez. Pero creo que aún más inspiradora es la dimensión humana del juego: la forma en que nos sentimos obligados a regresar a este tablero "sin tallar" con la aparente necesidad de darle a la partida una forma definida. Esta analogía no es, desde luego, perfecta –las analogías nunca lo son– pero mi respuesta al hombre del hacha sería un tablero y unas piezas cuidadosamente tallados.

Hablando más en serio, es lo que incorporamos a la lucha ajedrecística lo que determina el desenlace de la partida, tanto en términos de calidad de la lucha como del resultado final. La "forma" que usted le concede a la posición de ajedrez es una manifestación externa de lo que se encuentra en su interior. Dicho de otro modo, la posición inicial es su pedazo de madera, un pedazo al que el juego nos permite regresar. Sus pensamientos y emociones son su gubia y su barniz. El baile de sus piezas es su obra en marcha y tiene que darle una forma definitiva a su trozo de madera cuando se haya producido un resultado. Lo que me interesa, y de lo que este libro trata, es de cómo hacer el mejor uso posible de la gubia y el barniz. Sea cual sea su nivel como jugador, la forma en que usted dispone sus pensamientos y emociones es lo que importa. Así que olvídese, o deje a un lado, la importancia de la agudeza táctica, la preparación de aperturas, "la fuerza de los peones" y todos los aspectos técnicos para mejorar su ajedrez. Por supuesto, hay formas ilimitadas de mejorar su comprensión del juego, pero este libro trata de ayudarle a reconocer las fuentes del error, a medida que van surgiendo en sus pensamientos y emociones. Se trata de promover la propia conciencia y cuestionar nuestras formas de pensamiento convencionales. Así que pregunto: ¿cómo estamos preparados para la lucha ajedrecística?, y ¿qué forma deberíamos darle a esa lucha?

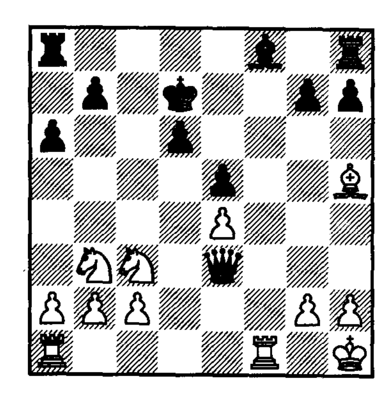
Ajedrez y personalidad

Abuela a nieto: *"¿Por qué te rascas?"*
Nieto: *"Porque sólo yo sé dónde me pica."*

De modo que si sus jugadas de ajedrez son una manifestación externa de quién es usted en un momento dado, puede que haya una relación útil entre tipos de personalidad y tipos de errores ajedrecísticos. Por otro lado, puesto que este libro trata del pecado como fuente de error, se diría que diferentes tipos de personalidad estarán más inclinados a ciertos pecados. En este sentido, un jugador de 1.400 de Elo que tiende a sufrir de *perfeccionismo* y *dispersión*, puede tener más en común con otro de 2.400 que sufra de los mismos pecados, que con un jugador de 1.400 cuyos pecados habituales sean *relajación* y *egoísmo*.

¿Yo? - ¿Kasparov?
Edimburgo 2000, *sueño de vigilia*

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 cxd4 5.♘xd4 a6 6.♗d3 e5 7.♘b3 ♘g4!?/? 8.♗c4 ♘xe3 9.fxe3 ♗e6 10.♗d5 ♕b6 11.0-0 ♘d7 12.♕h5 ♘f6 13.♗xe6 ♕xe3+ 14.♔h1 ♘xh5 15.♗xf7+ ♔d7? 16.♗xh5



Alcancé esta posición moviendo unas pocas piezas con alguna música de fondo. He olvidado lo que estaba escuchando, pero supongo que era algo corriente, posiblemente algún tipo de jazz. En cualquier caso, acababa de leer una entrevista con David Bronstein, en la que hablaba de su tristeza por la falta de creatividad en el ajedrez de alto nivel de nuestros días. Como tenía un gran respeto por las opiniones de Bronstein, comencé a soñar despierto con que vencía a Kasparov, bajo la mirada aprobadora de Bronstein, que saboreaba deleitado mi genio creativo. Sin embargo, quizá tenga aún más respeto por el ajedrez de Kasparov, de modo que, en un extraño hecho de simultaneidad, también sentí que en cierto modo yo era Kasparov, y que él también hubiera aprobado mi juego. En cualquier caso, era una sensación un poco vaga y confusa, pero cuando jugué la inusual y bastante sospechosa 7...♘g4, tenía negras y Kasparov hacía gestos de divertido menosprecio, mientras yo disfrutaba desafiando la sabiduría convencional en cuanto al control de la casilla "d5". Entonces, después de 13.♗xe6 (en realidad, un error, ya que 13.♖xf6 gana), tenía las blancas y Kasparov parecía confiado, como que había descubierto y jugado la idea blanca, y también claramente preocupado de que las negras recibieran pronto mate por un pariente por mí des-

PREFAC

conocido. Este flujo de pensamiento fue interrumpido por una llamada telefónica, después de la jugada 16 de las blancas, y "Kasparov" fue sacado del apuro. Los sueños pueden ser maravillosamente oscuros, pero estoy divagando.

La principal función de este pequeño escenario de sueño es provocar una reacción del lector, y considerar qué sugiere esta respuesta acerca de su personalidad y su relación con el ajedrez. A muchos les parecerá irrelevante e inútil, a otros les parecerá vagamente divertido, aunque inventado. En cualquier caso, su reacción será una evaluación basada en su personalidad, de modo que por favor aproveche esta ocasión para pensar en su evaluación ajedrecística en general, su actitud hacia el juego y cómo está conformada su personalidad. Para sacar el máximo provecho de este libro, le resultaría provechoso detenerse un momento a considerar si está usted inclinado a "pensar" o "sentir" a su modo las soluciones en la vida cotidiana. ¿Asume la responsabilidad de sus actos? ¿En qué aspectos se engaña a sí mismo? ¿Se preocupa, en general, por los detalles, o le obsesiona hacer bien las cosas? Cualesquiera que sean sus respuestas, la forma en que enfoca el ajedrez puede decirle mucho acerca de quién es usted, lo que es en principio bueno, asumiendo que sea algo que desee saber.

Personalmente, mejoré mucho mi ajedrez cuando me paré a considerar mi personalidad y cómo había cambiado. En general, soy curioso, inquieto, idealista y poco práctico. En el sentido ajedrecístico, esto se manifiesta muy claramente en la forma en que cometo errores, pero también da lugar a una falta de impulso competitivo, pues con mucha frecuencia estoy demasiado interesado en las ideas para ser un serio luchador. Por otra parte, cuando juego, tengo muy buen sentido en cuanto a cómo puede desarrollarse la partida, y esto significa que puedo evaluar bien, pero el resultado de la lucha no siempre es mi principal preocupación, de modo que a menudo me falta determinación en los momentos críticos y tengo inclinación a perder el hilo, cuando la partida deja de seguir mi idea o el curso que yo creo debería haber seguido.

Repensar la psicología del ajedrez

Debemos comenzar por lo subjetivo.
J. P. SARTRE

Debo confesar que puedo salir fuera de mi nivel de competencia en lo que sigue. No tengo una formación específica en psicología o neurología, y las ideas que planteo aquí deberían considerarse, por tanto, con una prudente reserva. No obstante, me siento lo bastante confiado como para compartirlas con el lector, y espero que éste sea caritativo al interpretar mis siguientes comentarios.

De siempre, el ajedrez ha tenido mucho interés para los psicólogos, porque constituye un sistema relativamente establecido que permite analizar el pensamiento humano. Sin embargo, tengo la impresión de que a la mayoría de los estudios académicos sobre ajedrez se le escapa una buena parte que es esencial, en cuanto a la forma en que el jugador de ajedrez piensa y siente. Relaciono a continuación las que creo son las investigaciones psicológicas sobre ajedrez mejor documentadas: Djakov, Rudik y Petrovsky (1927), Abrahams (1951), De Groot (1966), Chase y Simon (1973), Holding y Reynolds (1982), y Robbins y otros (1996). No pretendo considerarlos en grupo, ni tampoco subvalorar algunos de los extremadamente valiosos hallazgos sobre la mente del ajedrecista que sus respectivos trabajos han producido. Pero creo que son culpables de pensar acerca del ajedrez enfocándolo como una búsqueda exclusivamente cognitiva, donde se eligen jugadas y posiciones sólo sobre la base de modelos mentales e inferencias. La mayoría de estas investigaciones se centra en la reconstrucción de posiciones del tablero, el papel de la memoria, la importancia del reconocimiento de modelos y consideraciones empíricas acerca del desarrollo de la intuición o "visión" ajedrecística. Gran parte de estos trabajos es interesante y útil para entender el funcionamiento de la mente humana, pero siento que, puesto que desdeñan considerar las formas en que la participación en la lucha humana influye sobre la función cognitiva, estos autores omiten una característica verdaderamente crucial de la competición ajedrecística: **la emoción.**

Para ser honesto, debo decir que todos ellos mencionan el papel de la emoción en ajedrez. Por ejemplo, el estudio soviético de 1927 se refiere a "emociones disciplinadas", "autocontrol" y "nervios fuertes" en una lista de "características importantes para el éxito en ajedrez al más alto nivel". Aun así, la emoción parece considerarse como algo un tanto separado de la forma en que la mente ajedrecística funciona. Es sorprendente que esto haya sido así durante tanto tiempo, porque los escritos de Blumenfeld, en los años treinta, demostraban que el pensamiento de un jugador de ajedrez tiene un enorme contenido emocional, en relación con otros tipos de pensamiento. Incluso el clásico de Krogius, *La Psicología en Ajedrez* (1976), que hace considerable referencia a la emoción y le consagra un capítulo ("Las emociones en ajedrez"), se abstiene de desarrollar una teoría sistemática de la relación entre "emoción ajedrecística" y "pensamiento ajedrecístico". Se incluyen algunas anécdotas, pero parece como si la emoción se asumiera como un fenómeno temporal o fugaz, que deberíamos controlar caso necesario, antes que algo que está continuamente presente e integrado en nuestros procesos de pensamiento.

En el capítulo 5 de *The Psychology of Chess (La Psicología del Ajedrez)*, Hartston y Wason aportan un excelente panorama de la mayoría de las investigaciones psicológicas realizadas, y efectúan a renglón seguido una importante cualificación: "Nos parece que las teorías asociadas con los experimentos de la reconstrucción de posiciones del tablero, representan un cuadro idealizado del maestro de ajedrez que puede ser mal interpretado. Jugar al ajedrez (a cualquier nivel) no es sólo la actividad cerebral de búsqueda inconsciente, guiada por 100.000 modelos almacenados en la memoria a largo plazo. Con la misma frecuencia, y como estará de acuerdo cualquier ajedrecista, son los temores y las esperanzas los que parecen influir en la elección de una jugada. Curiosamente, el jugador más flojo tenderá a exagerar tanto sus ventajas como sus desventajas, pensando que puede ganar en una buena posición, y que está perdido en una mala posición. Este vínculo emocional parece menos evidente a niveles más altos...".

Mi primer pensamiento está relacionado con lo que esto puede significar en cuanto a las capacidades que se requieren para jugar bien al ajedrez. Quizá con el mismo pensamiento, el GM Jonathan Levitt, en su original y emprendedor libro *Genius in Chess*, concibe una ecuación: el Elo de un jugador, tras muchos años de intenso esfuerzo, tiende a aproximarse a diez veces su coeficiente de inteligencia + 1.000. Esto no puede sino ser controvertido y, si no está equivocado es, al menos, incompleto. Como los autores antes citados, Levitt asume que es esencial cierto control de las emociones para tener éxito en ajedrez, pero entonces está ignorando, más o menos, su ecuación. Dice que "la concentración y la capacidad para resistir a las fuerzas emocionales son rasgos estrechamente vinculados con la inteligencia", pero ¿tal vez no al coeficiente de inteligencia? No conozco ningún test de inteligencia en el que se mida la capacidad de alguien para permanecer tranquilo. No, si la ecuación de Levitt es utilizable, y no tendríamos por qué descartar una formulación tan valiente a nuestra disposición, entonces deberían incluirse otros aspectos de la inteligencia, en particular la **inteligencia emocional.**

Esta expresión recibió una amplia difusión mundial a raíz del éxito de Daniel Coleman con su libro del mismo título (publicado en 1995), con el subtítulo *Por qué puede importar más que el coeficiente de inteligencia.* Muchos conocen el concepto de coeficiente de inteligencia (CI), y han tratado de vincularlo al ajedrez, pero la inteligencia emocional (IE) es un concepto relativamente nuevo, y que tiene gran valor si nos detenemos a considerar las causas habituales del error en ajedrez. En realidad, he llegado a pensar que probablemente haya algún tipo de vínculo entre la capacidad ajedrecística y la "inteligencia", pero necesitamos una idea mucho más global y fluida de la inteligencia, si queremos que la

noción sea plausible. Por otra parte, y como espero que mi ilustración de los siete pecados capitales del ajedrez demostrará, hay razones para pensar no sólo que su capacidad para reconocer y utilizar sus emociones es tan importante como la forma en que piensa, sino que los dos conceptos, pensamiento y emoción, están inevitablemente unidos.

Lo mismo que Coleman, Damasio (*Descartes' Error, The Feeling of What Happens*), Le Doux (*The Emotional Brain*), Greenfield (*The Private Life of the Brain*) y muchos otros, han comenzado a argumentar que **todo pensamiento tiene algún contenido emocional.** El Dr. Damasio, por ejemplo, propone que no hay un solo producto químico para la emoción, y que la emoción está hecha de todo un paisaje de elementos químicos y procesos biológicos del organismo que forman un entramado de asociaciones que se expanden hasta el cerebro. Esta propuesta se basa en un estudio de pacientes con un cierto tipo de daño cerebral (circuito de la amígdala prefrontal) que no afecta de forma directa a la capacidad cognitiva o al coeficiente de inteligencia. Esta gente era, en cierto modo, como el Mr. Spock de *Star Trek*, el ultrarracional semivulcano, que aunque podía razonar brillantemente, carecía de todas las emociones. Lo curioso, sugerido por el trabajo de Damasio, es que, en la vida real, Spock hubiera tenido problemas en la toma de decisiones y podría constituir un lastre para la nave espacial *Enterprise.*

A pesar de que los pacientes de Damasio tenían intacta su inteligencia, realizaban desastrosas elecciones en sus negocios y en su vida privada y sufrían verdaderas agonías para tomar decisiones tan sencillas como una simple cita de trabajo. El Dr. Damasio afirma que tales decisiones son tan malas porque ya no pueden contar con su "aprendizaje emocional", que está almacenado, sobre todo, en la amígdala prefrontal. Sin esta fuente de emociones, todo lo que se presenta a la conciencia adopta una especie de blanda neutralidad y no tenemos apuntes emocionales que nos permitan sentir preferencias o inclinaciones. Evidencias de este tipo le llevaron a Damasio (y a otros, más tarde) a la posición antintuitiva de que **las emociones son indispensables para la toma de decisiones racionales.** Estas sensaciones nos orientan en la dirección adecuada, donde la fría lógica puede tomar el relevo. De modo que lo fundamental es que el cerebro emocional está totalmente implicado en el cerebro pensante.

Para reforzar este punto, consideremos los experimentos que han demostrado que la gente muestra un abierto rechazo al zumo de naranja cuando está envasado en una botella similar a un frasco esterilizado para la orina, o no puede convencerse a nadie de que coma dulce de azúcar en forma de heces de perro, y que aunque la saliva no es desagradable mientras esté en nuestra boca, muchos no podrían tragar una cucharada de sopa en la que ellos mismos hubiesen escupido. No somos tan racionales como tenemos tendencia a creer y, en general, estamos dominados por nuestras emociones. Muchos de nosotros inventamos racionalizaciones para explicar nuestros actos o nuestras decisiones a nosotros mismos o a los demás, porque no queremos estar a merced de nuestras emociones. Ciertamente, nos referimos de forma peyorativa a gente así (aunque, en realidad, así somos todos nosotros) como individuos "irracionales".

Si este pensamiento recorre el camino correcto, eso significa que cada vez que uno piensa ante el tablero, también está sintiendo alguna emoción, ¡y esto no debería ser sorprendente! Puesto que el ajedrez, según creemos, fue concebido como una especie de guerra simulada, no deja de ser del todo coherente que nos sintamos emocionados en el corazón de la batalla. Por cierto, creo que, hablando de corazón, esto llega precisamente al corazón de lo que está mal orientado en estos estudios psicológicos, a saber, que hacen abstracción de esta batalla. Un jugador de ajedrez no "piensa" de la misma forma cuando está alejado de la tensión emocional de la contienda, porque sus circunstancias no le obligan a "sentir" las mismas emociones. El error que estos psicólogos cometen es pensar que la función cognitiva opera de modo independiente de la emoción, y por consiguiente, de idéntico modo ya se trate de un experimento que ante el tablero, pero en realidad, tenemos todos los motivos del mundo para creer que el pensamiento de un jugador de ajedrez está empapado de emociones. Así que, a quienquiera que haya pintado el ajedrez como un "paraíso de racionalidad", le respondería que esa utopía puede existir, pero que, en cualquier caso, se basa en fundamentos emocionales.

Viejos hábitos, nuevas soluciones

Todo lo que hay en el universo se encuentra dentro de ti. Pregúntatelo todo a ti mismo.
RUMI

Hemos llegado al final de este prefacio, pero apenas estamos a punto de comenzar el libro de ajedrez propiamente dicho.

He sugerido que una buena forma de pensar acerca del valor del ajedrez es como una buena oportunidad de experimentar los placeres de la "productividad intelectual". También he sugerido que somos los instrumentos de esta productividad y que imprimimos carácter al juego del ajedrez con nuestros pensamientos y emociones personales. Debido a la compleja naturaleza del juego, y más aún a la naturaleza compleja de nuestro propio ser, nos encontramos todos en una "condición pecadora", en el sentido de que no tenemos una idea clara o concluyente sobre el juego y cómo deberíamos afrontarlo. Esta condición da lugar a ciertos pecados que son la fuente del error en ajedrez. Nuestra relativa vinculación con estos pecados también guarda relación con nuestra personalidad, pero compartimos el hecho de que todos nosotros tenemos una constitución mente/cuerpo que toma decisiones ajedrecísticas sobre bases tanto mentales como emocionales.

Los capítulos siguientes tratan de estos pensamientos y emociones. Para la mayoría, si no para todos, los procesos de toma de decisiones serán habituales y resistentes al cambio. De modo que enfatizaré no sólo en aprender a pensar y sentir de forma diferente, sino también a *desaprender* aquellos procesos que van claramente en detrimento de las buenas jugadas. Para ser efectivos, esto requerirá una mente abierta y honestidad por parte del lector. En consecuencia, espero que los capítulos que siguen le aporten una buena carta de navegación para hallar el rumbo adecuado, a través de sus pensamientos y emociones en lo que se refiere al ajedrez, pero desconozco el territorio que, por supuesto, le pertenece por entero a usted.

1 Pensamiento

Al hombre moderno le gusta imaginar que su pensamiento está vacío. Pero este pensamiento vacío-despierto nos ha llevado a los laberintos de una pesadilla en la que las cámaras de tortura se multiplican, de forma incesante, en los espejos de la razón.
OCTAVIO PAZ
El laberinto de la soledad

Pensar es un proceso muy caótico, que conduce a todo tipo de errores. Ciertamente, este pecado es el más importante de los siete, y aquél del que debemos ser más conscientes, pero también es el más difícil de explicar. Si su primera reacción es creer que no hay forma de que pueda jugar al ajedrez sin pensar y que no puede ser que pensar sea un pecado, le remito a mi interpretación del pecado en el Prefacio, sin la cual lo que sigue podría ser un tanto confuso. No estoy diciendo que pensar sea "erróneo" o "malo" o "vergonzoso", sino que debido a que pensamos, y por la forma en que lo hacemos, se produce el error. Es la naturaleza de nuestro pensamiento lo que nos lleva a cometer errores, y por eso vale la pena examinar cómo pensamos, y las formas en que ese pensamiento puede limitarnos.

El problema más sorprendente con el "pensamiento" es que implica demasiadas cosas. Mientras lee esta página, está usted pensando, pero también está absorbiendo, considerando y evaluando. También está pensando cuando cocina, pero está igualmente creando, inventando y experimentando. Está pensando cuando camina, pero no acerca de caminar. Lo más probable es que esté imaginando, preocupándose, previendo y con su mente vagando. En resumen, podría decirse que está usted pensando todo el tiempo. No puede detenerse. Pensar está en su naturaleza.

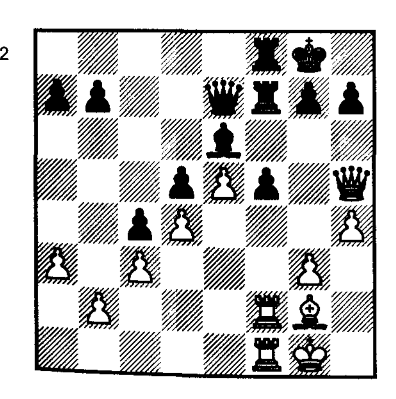
También está pensando cuando juega al ajedrez, pero al hacerlo, evalúa, recuerda, juzga, analiza, compara, intuye, busca, duda, calibra, provoca, entiende, planifica, se anticipa, se interroga, divaga, etc. Como hemos visto en el prefacio, pensar está ineludiblemente vinculado a la emoción, en cuyo caso también estará usted preocupándose, temiendo, confiando, esperando, lamentando, recriminándose, dejándose llevar por el pánico, agitándose, etc.

De modo que ¿qué hace usted, cuando *piensa* en ajedrez? Creo que hace diferentes cosas que deberíamos tener cuidado de englobar bajo este término genérico. Si se tratase puramente de una cuestión semántica, resultaría algo increíblemente tedioso, pero es mucho más que eso y tiene un considerable valor práctico. **Cuando comprenda que "pensar" significa tantas cosas distintas, su capacidad para entender los propios pensamientos mejorará de forma significativa.** Así, el primer aspecto de este pecado es la inclinación a limitarnos a nosotros mismos con la opinión esquemática de que en el ajedrez se trata exclusivamente de "pensar", es decir, lo consideramos un frío y simple proceso racional, en el que unos son mejores que otros. Esta errónea opinión conduce a un malentendido en cuanto a por qué nos equivocamos y a una opinión mal orientada en cuanto a qué debemos hacer para progresar.

Este capítulo incluirá un debate sobre muchas formas diferentes de pensar en ajedrez, con una referencia primaria al papel del reconocimiento de modelos en la capacidad ajedrecística y los aspectos emocionales del pensamiento. Desarrollaré un argumento para sugerir que aunque su almacén de modelos ajedrecísticos pueda determinar en gran parte su comprensión del ajedrez, su capacidad para "pensar" de distintas formas puede ser significativamente desarrollada. Por otro lado, sugeriré que *todas las formas* de pensar en ajedrez son, en última instancia, evaluativas y que, por consiguiente, tendríamos que afrontar el hecho de que deberíamos hacer un mayor uso de nuestra intuición, "pensando" menos y "sintiendo" más. Esto, a su vez, implica confiar en nuestra mente inconsciente.

Este capítulo es un largo y difícil viaje. Debo confesar, desde el mismo comienzo, que la claridad no es su signo distintivo y que hay aquí pocas respuestas fáciles o certezas. He hecho el mayor esfuerzo posible por mantener a bordo al lector, pero puesto que yo mismo he tenido dificultades para entender la materia, la lucidez ha resultado difícil de atrapar. Sólo me queda esperar que lo que sigue le resulte interesante e instructivo, dado que aunque se refiere a un tema confuso, es de vital importancia.

2



Rozentalis – Appel
Bundesliga 1993-94

Piense acerca de esta posición.

Juegan blancas. *¿Qué* le viene de inmediato a la mente? (¿El peón blanco de "e5"? ¿El alfil negro?).

¿Por qué tiene estos pensamientos y no otros? (¿Reconocimiento de modelos? ¿Experiencia?).

¿Cómo está usted pensando? (¿Absorción pasiva de toda la posición? ¿Búsqueda activa de ideas?).

¿Dónde empezaron sus pensamientos? (¿Evaluación? ¿Búsqueda de desequilibrios? ¿Búsqueda táctica?).

¿Cuándo...? Es sólo una broma. No hay una pregunta importante que pueda precederse de "cuándo".

Tómese algún tiempo más para ordenar sus ideas. Considere qué deben hacer las blancas en este momento y luego piense en la jugada que sigue...

25.a4!?

Esta jugada parece un tanto extraña, pero todo nos será revelado. ¿Estaba usted buscando una continuación táctica en el flanco de rey? Tal vez haya alguna forma de conseguir que dé resultado g4. Quizá 25.♗h3, esperando (¿o anticipándose a?) 25...g6. Pero ¿si entonces 25...♕d7, qué seguiría? Si d5 es la única debilidad permanente significativa, puede que necesite usted crear una segunda debilidad (el "principio de las dos debilidades": cuando amaga en el lado izquierdo de su oponente, éste se cubre y aún le queda una mano libre; entonces, amaga en el lado derecho, y también se cubre, pero entonces su posición defensiva se ha vuelto tan rígida que puede usted hacer lo que quiera: con las dos manos ocupadas, puede hasta darle un puñetazo en la nariz). Pero la cuestión es: ¿es la casilla "f5" el segundo punto débil que está usted buscando?

25...♕d7

Las negras no sospechan nada extraño y de esta forma continuarán todavía algunas jugadas más.

26.♕d1

¿Creía que la dama estaba bien situada en "h5"? ¿Por qué? Tal vez pueda ser más útil en alguna otra parte...

26...♖c8 27.a5!

Parece algo así como un *llanero solitario*, pero el peón "b" negro está empezando a ponerse nervioso.

27...♖cf8 28.♕a1!!

El jinete solitario recibe un mensaje de su dama, informándole de que no se encuentr

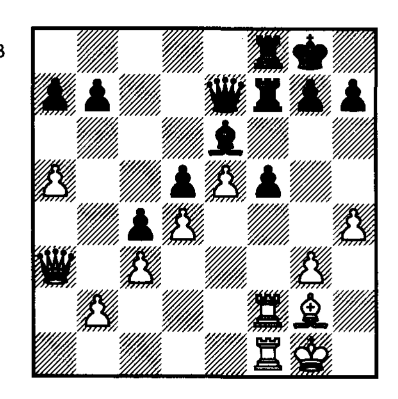
solo. Pero ¿por qué están los dos signos de admiración?

28...♕e7

Por si las blancas tenían la intención de realizar la jugada 29.♕a3. Supongo que en tal caso las casillas negras parecerían algo débiles.

29.♕a3!

3



La dama blanca es muy considerada. No sólo se preocupa de proteger a su alejado peón "a", sino que también trata de eliminar la pieza más amenazadora de las negras. En el proceso, está trabajando para las torres, asegurándoles la columna "b", que puede ser utilizada para crear nuevas posibilidades, incluso para rey y alfil.

29...♕xa3

Esto parece extremadamente colaborador, pero de otro modo, las blancas controlarían la casilla "f8", creándose trucos relacionados con el avance g4, y también podrían tener en cuenta ideas de infiltración, como ♕d6 y ♕c5. Aun así, parece más tenaz 29...♖d8!, cuando las blancas pueden considerar 30.♖a1, con idea de b3.

30.bxa3

Si aquí se fija usted sólo en los peones "a" blancos, no comprenderá el valor de éstos. Debe considerar los peones "a" como parte integrante de la posición de las blancas. Sólo pueden comprenderse los méritos de la estructura de peones en conexión con las piezas. Los peones "a" no son nada débiles, porque las negras no tienen forma alguna de demostrar que lo son. Las negras pueden señalarlos y decir: "¡Fíjate! ¡Peones débiles: doblados y aislados!", pero eso sería como señalar el lunar en el rostro de Cindy Crawford y decir: "¡Mira! ¡Un punto negro, notorio y saliente!". Como con la mayoría de los rostros, se perdería mucho si separa las partes del conjunto.

30...♖d8 31.♖b2 ♖c7 32.♖b5

Como puede ver, las casillas "d5" y "b7" son vulnerables, mientras que los peones "a" están completamente a salvo.

32...♖dd7 33.♔f2!

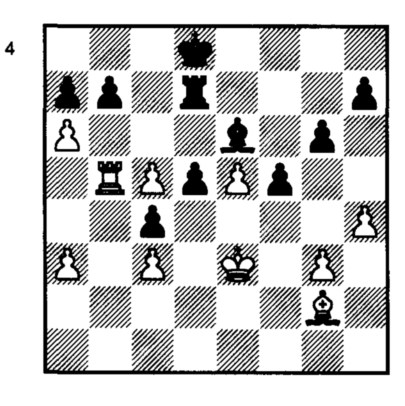
¿Adónde se dirige el rey blanco?

33...g6 34.♔e3 ♔g7 35.♖fb1 ♔f7 36.♖c5!! ♔e7 37.♖bb5 ♖xc5 38.dxc5!

El rey de las blancas es muy agradecido y los peones se sienten, por este motivo, obligados a complacerle.

38...♔d8 39.a6!

4



He visto peones más débiles...

39...♔c8 40.♖b6!! ♗g8 41.♖f6 ♖d8 42.♔d4 bxa6 43.♖d6

Las negras se rindieron.

Juego superlativo y de mente abierta por parte de Rozentalis. La idea de cambiar damas (♕g5? no parece servir de mucho, ya que entonces las negras pueden lograr contrajuego con ...g6 y ...h6, y su rey podría activarse por "h6" y "g5"), y abrir el flanco de dama (b3? De acuerdo, puede que necesitemos abrir el flanco de dama, porque en el de rey el juego parece haber llegado a punto muerto, pero de esta forma las debilidades creadas en "a3" y "c3" serían tan significativas como las de "b7" y "d5"), la disposición a "debilitar" sus peones del ala de dama (♕h5-d1, ¿ahora a dónde?, a a1, ¿y ahora...?), el momento de los avances del peón "a" (25.a4!, pues de otro modo, 25...b5 abortaría todo el plan de las blancas; 27.a5!: el objetivo es la debilidad "b7"; 39.a6!, justo antes de que ...♔c7 tape todos los agujeros), la participación del rey (33.♔f2 y 34.♔e3 –¿qué hacía aquí? ¿Se dirigía a "f4" y "g5"? Pero, en tal caso, ...h6 lo impediría; 38.dxc5! ¡Ajá!) y la transformación de ventajas estáticas en dinámicas (29.♕a3!, 36.♖c5!!, 40.♖b6!!) siguen produciéndome una profunda impresión, por más veces que haya visto esta partida.

¿Cómo podemos explicar que Rozentalis haya encontrado estas ideas? Tal vez no podamos, pero este ejemplo es un buen banco de pruebas para examinar la variedad de formas con que enfocamos una posición, y también para comprobar qué parte de nuestro pensamiento está conscientemente controlado.

Le pedí a Rozentalis que me explicara cómo había concebido esta idea, y considero muy instructiva su explicación: "Estaba pensando en cómo utilizar mi ventaja estratégica y penetrar en la posición negra. La posición estaba cerrada, así que quería abrir el flanco de dama. Por esa razón, llevé mi dama a 'd1'. Jugué a2-a4 para ganar algún espacio. Mi primer plan estaba relacionado con b2-b3. Pero llegué a la conclusión de que eso podría darles a las negras buen contrajuego sobre la columna 'c'. Así que cambié mi plan y traté de penetrar con la dama. Creo que el cambio de damas en a3 fue el error decisivo, pues las blancas ganaron la columna 'b'. Los peones 'a' nunca podían ser atacados y, por otra parte, sí podían atacar al peón 'b'. Las negras deberían haberse abstenido de jugar ...♕xa3. Sin embargo, las blancas podían haber seguido entonces con ♕c5, o incluso ♕d6. Al jugar 29.♕a3, recordé la partida entre Smyslov y Reshevsky, del Campeonato Mundial, La Haya/Moscú 1948 (26.♕h4!)".

Nótese que Rozentalis vio inmediatamente el tema principal. Las blancas tienen ventajas estratégicas, pero han de abrir la posición para que puedan ponerse de manifiesto. Si comenzase a buscar rupturas combinativas en el flanco de rey, resultaría mucho más difícil considerar la posición en conjunto. Este tipo de problema, cuando nuestra mente se fija en algo y no puede dejar de lado ese algo, es característico de la forma en que pensamos. Nos llama la atención algún elemento y eso nos atrae como un imán, y nos cuesta enormes esfuerzos pensar en cualquier otra cosa. La única solución en tal caso es el autocontrol. Antes de pensar en profundidad en una línea o idea, pregúntese a usted mismo si hay otros factores de la posición que debería tener en cuenta. Este procedimiento es parecido a la idea de Kotov de seleccionar jugadas candidatas, pero opera de forma menos formal en la mayoría de las posiciones, y normalmente se trata de ver la posición desde una perspectiva macroscópica, antes de concentrarse en microlíneas. Éste es un aspecto de la intuición, y le agradezco a Jonathan Grant que lo haya expresado de esta forma.

La última acotación de Rozentalis resulta especialmente significativa, porque revela la importancia que tiene el reconocimiento de modelos. Gari Kasparov, por cierto, ha efectuado algunos instructivos comentarios sobre la partida clásica a que hace referencia Rozentalis. Conviene observar que, a pesar de lo diferentes que son las dos partidas, Rozentalis reconoció el tema común a ambas. Esto sugiere que la búsqueda de ideas interesantes no debería limitarse a las aperturas, porque hay muchas ideas importantes en el medio juego que desafían la catalogación tipo ECO y que sólo pueden captarse si el jugador reproduce partidas con aperturas distintas de las que habitualmente practica.

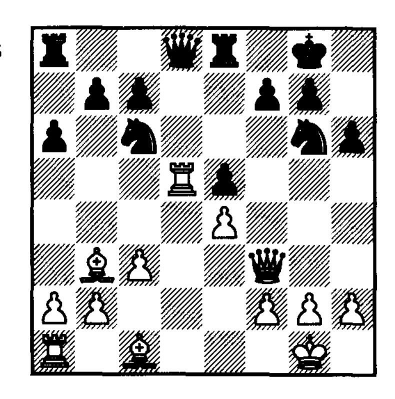
Las citas de Kasparov están tomadas de *ChessBase Magazine.*

Smyslov – Reshevsky
La Haya-Moscú 1948
Campeonato Mundial

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 d6 5.c3 ♘ge7 6.d4 ♗d7 7.♗b3 h6 8.♘bd2 ♘g6

9.♘c4 ♗e7 10.0-0 0-0 11.♘e3 ♗f6 12.♘d5 ♖e8? 13.dxe5! ♗xe5 14.♘xe5 dxe5 15.♕f3 ♗e6 16.♖d1 ♗xd5 17.♖xd5

5



"La torre centralizada se siente bien, porque no puede ser rechazada" (Kasparov). Obsérvese la expresión que Kasparov utiliza para describir la posición de la torre: "se siente" (intuición) "bien" (evaluación). Esta nota podría también leerse como diciendo que la propia torre se siente bien (véase más adelante la idea de "hablar con sus propias piezas"). La explicación: "porque no puede ser rechazada" está relacionada con la idea de que el pensamiento viene con la emoción, pero que, de algún modo, la explicación, basada en el pensamiento, sigue y no precede a la emoción. Por otra parte, la nota de Kasparov asume que ahora las negras jugarán 17...♕e7, y esto se relaciona con la idea de que los jugadores más fuertes siempre se concentran en las mejores jugadas (léase *visión*, página 36, y *el valor de evaluación*, página 38).

17...♕e7 18.♕f5! ♘f8 19.♗e3 ♘e6 20.♖ad1 ♖ed8 21.g3 ♖d6 22.♖xd6 cxd6 23.♕g4! ♔h8

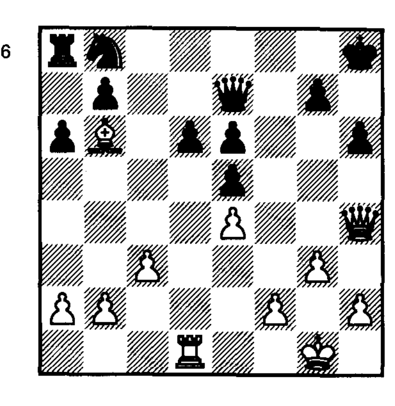
"El rey de las negras no se *sentiría para nada cómodo* (la cursiva es del autor) yendo a la otra casilla. Veamos cómo podría seguir: 23...♔f8 24.♗b6 ♖e8 25.h4, y ¿qué sigue?" (Kasparov). Nótese, una vez más, que Gary Kasparov parece considerar al rey como una pieza con personalidad propia.

24.♗b6! ♘b8

Si 24...♖c8, es fuerte la respuesta 25.♖d2! ♘b8 26.♕d1 ♖c6 (a 26...♘c5 27.♗c2 ♖c6?, podría continuar 28.♗xc5 dxc5 29.♖d8+) 27.♗a7 ♘d7 28.♗d5 ♖c7 29.♗xe6, etc. (Kasparov).

25.♗xe6! fxe6 26.♕h4!

6



La jugada decisiva. Las negras pierden un peón y las blancas ganan un instructivo final de torres. Nótense las similitudes y las diferencias con la jugada de Rozentalis, 29.♕a3. **Así es cómo opera el reconocimiento de modelos: el modelo es absorbido y se vuelve conocido para el jugador, lo que le permite reconocer el tema principal del modelo en una posición desconocida.**

26...♕d7 27.♕d8+ ♕xd8 28.♗xd8 ♘d7 29.♗c7 ♘c5 30.♖xd6 ♖c8 31.♗b6 ♘a4 32.♖xe6 ♘xb2 33.♖xe5 ♘c4 34.♖e6 ♘xb6 35.♖xb6 ♖xc3 36.♖xb7 ♖c2 37.h4 ♖xa2 38.♔g2 a5 39.h5 a4 40.♖a7 ♔g8 41.g4 a3 42.♔g3 ♖e2 43.♔f3 ♖a2 44.♔e3 ♔f8 45.f3 ♖a1 46.♔f4 a2 47.e5 ♔g8 48.♔f5 ♖f1 49.♖xa2 ♖xf3+ 50.♔g6 ♔f8 51.♖a8+ ♔e7 52.♖a7+

Las negras se rindieron.

Estas dos partidas han mostrado los pensamientos y jugadas de fuertes Grandes Maestros, un ejemplo del reconocimiento de modelos y, espero, un sentido de la naturaleza evaluativa del pensamiento en ajedrez. También espero que hayan demostrado las distintas formas en que pensamos acerca de una posición y cómo su primer pensamiento acerca de una posición dada puede hacer que se le escapen los aspectos más importantes de la misma.

Pensando acerca del pensamiento

La suprema paradoja de todo pensamiento es la tentativa de pensar lo que el pensamiento no puede pensar.
SOREN KIERKEGAARD

Inicialmente, tenía la intención de llamar a este pecado *racionalismo*, y de argumentar que un serio y persistente defecto de los jugadores de ajedrez es su incapacidad para utilizar debidamente su "intuición". También he tenido la impresión de que el "racionalismo" es evidente en la forma en que los jugadores se adhieren rígidamente a ciertas reglas y preceptos estratégicos que gobiernan su pensamiento, que podrían no ser apropiados si el ajedrez es realmente "independiente de reglas". A medida que mis pensamientos sobre la intuición ajedrecística se iban desarrollando, percibí que el problema que me estaba planteando era de naturaleza mucho más general, y que muchos jugadores de ajedrez parecen empeorar su nivel de ajedrez con métodos de pensar anquilosados o inapropiados, de los que ni siquiera son conscientes.

Ciertamente, muchos de los jugadores de ajedrez no tienen un modo particular de pensamiento, sino que piensan de modo más bien caótico e ineficaz, o que están parcialmente cegados por algún modelo de pensamiento, que les habrá sido enseñado, o que han asimilado en algún libro. Esto me entristeció un tanto, porque creo que una de las mayores alegrías del ajedrez es que podamos ser "intelectualmente productivos", y serlo, además, de tantas maneras distintas.

De modo que tal vez la clave para mejorar sea recurrir a muchas formas diferentes de pensar, ver cada posición como un calidoscopio que debe manipularse una y otra vez. En este sentido, puede tenerse en cuenta alguno de los siguientes métodos: el sistema Silman de los desequilibrios, la técnica de Purdy para evitar errores burdos, el árbol de análisis de Kotov, el "método de puntuación" de Horowitz y Smith, la *estrategia dinámica* de Suba, el "sistema" de Berliner, la profilaxis Karpoviana, el materialismo de Korchnoi, el lema de Tal ("centralización de piezas y sacrificio"), y otras muchas formas innumerables de pensar y afrontar posiciones. Si fuera tan fácil, lo único que necesitaría sería clarificar mis ideas sobre alguno de los métodos citados, dar algún consejo acerca de elegir la técnica apropiada de pensamiento y, a continuación, confortarle con la idea de que ahora puede ver las posiciones de distintas formas. *¡Voilà!* Ya es usted un jugador fuerte. Pero ¿lo sería realmente...?

El problema de los modelos

Desde el día de mi nacimiento hasta el instante de mi muerte, hay modelos que debo seguir, de igual modo que debo respirar cada aliento. Como rata en un laberinto, el camino está ante mí, el modelo nunca se altera, hasta que la rata muere... Como el color de mi piel o el día en que me hice viejo, mi vida está llena de modelos que apenas pueden controlarse.
SIMON Y GARFUNKEL
Modelos (Patterns)

Nuestra comprensión de la forma de trabajar del cerebro humano tiene una importante repercusión para el ajedrez. Aunque no podemos ser concluyentes, parece claro que el cerebro almacena y da sentido a la información sobre la base del "reconocimiento de modelos". También es, en cierto modo, "auto-organizador", es decir, que establece por su cuenta conexiones entre los distintos modelos. En pocas palabras, esto significa que cualquiera que sea el modelo de ajedrez (mates en la última fila, ataques de minorías, posiciones con rey enrocado, etc.), se encontrará almacenado en su memoria a largo plazo, su cerebro utilizará los modelos existentes para procesar otros nuevos. De modo que, cuando se enfrente a una posición de ajedrez, dispondrá de un almacén de datos (modelos previos) que le ayudará a darle sentido, y una forma de pensar, que puede o no ser consciente, que le ayudará a realizar ciertas evaluaciones acerca de lo que es característico en la posición y qué puede hacerse. La cuestión que me interesa es si la forma en que usted piensa es más im-

portante que los modelos que ya se encuentran en su cabeza. ¿Hay alguna manera de que podamos trascender nuestros modelos, o está nuestro pensamiento completamente limitado por nuestra experiencia ajedrecística anterior? A riesgo de caer en la metafísica, parece tratarse de una cuestión de libre albedrío en el corazón del proceso del pensamiento ajedrecístico.

Dejemos esto por ahora, y detengámonos un poco más en la forma en que estos modelos operan.

La partida anterior de Rozentalis, por ejemplo, asumiendo que haya producido en usted algún tipo de impresión, su cerebro la "conectará" de algún modo a los modelos de ajedrez que tiene disponibles. De modo que si nunca hubiese jugado una posición cerrada en su vida, a su cerebro le costará mucho utilizar ese ejemplo, porque no dispone de nada con qué conectarlo. Puede usted interesarse en la maniobra de dama, una vez que se le ha explicado, pero es improbable que capte por qué es tan impresionante y necesaria (no veo otra forma convincente de progresar en la posición blanca), pues su cerebro no ha registrado ningún modelo de su experiencia anterior que le permita reconocer lo que está pasando. En este caso, es probable que olvide rápidamente el ejemplo y se escurra para siempre de su red de modelos, a menos, por supuesto, que usted realice un esfuerzo consciente por almacenar la posición (véase, más adelante, "bosquejos posicionales").

Quizá haya jugado usted la Defensa Francesa y pueda relacionar con su estructura la naturaleza bloqueada de la posición y el alfil malo de las negras, pero eso no le garantizará necesariamente saber qué hacer con blancas. Podría ser, por supuesto, que tuviese un importante recuerdo de un final de alfiles ganado, resultante de una partida suya con la Defensa Francesa, y asuma que la mejor forma de enfocar esta posición es conseguir un tipo de final similar, pero por eso mismo, que probablemente busque en vano modos de cambiar todas las piezas mayores (aunque, irónicamente, es precisamente esta amenaza lo que hizo que las negras se rindiesen). O bien, podría ser que recientemente le hubiese impresionado una posición en la que un bando bloqueaba eficazmente un peón pasado (aunque con un caballo, pero no dispone de los modelos necesarios para apreciar la importancia de esto) y entonces hiciese buen uso de su propia mayoría de peones (aunque eso fuese en el flanco de dama, sin ningún peligro para el rey con el avance de los peones). En este caso, puede considerar el ejemplo anterior como una excepción a este tema y su cerebro se aferrará a él, en referencia al ejemplo existente. El resultado sería entonces una forma más equilibrada de peones pasados y protegidos contra mayorías de peones.

Espero que estos ejemplos tengan algún sentido. La clave es que **su cerebro utilizará aquello de que dispone para darle sentido a la nueva información que se le ofrece.** Si tiene usted cientos de miles de modelos, será fácil acomodar un nuevo modelo, y también interpretarlo. Si sólo cuenta con unos cuantos modelos, el cerebro deberá esforzarse por absorber los nuevos, porque no habrá una forma plausible de conectarlos.

Lo que es más, si sus modelos existentes son rígidos ("los alfiles son buenos en posiciones abiertas, los caballos en las cerradas"), erróneos ("dos torres siempre son superiores a una dama"), arraigados ("juego al ajedrez desde hace cincuenta años, y nunca he enrocado"), o inestables (¿qué es exactamente la profilaxis?), entonces nuevos modelos pueden verse vetados por los viejos, o distorsionados por el sistema de modelos existente. Esto no significa que los perros viejos no puedan aprender trucos nuevos, sino sólo que tenemos que ser realistas en cuanto a nuestras posibilidades de progreso en ajedrez. No sólo son imprescindibles nuevos modelos para mejorar, sino que para utilizar estos nuevos modelos necesitará usted desmantelar algunos viejos. Y eso no es fácil.

El problema no es tanto los modelos a que está expuesto, sino el orden en que están dispuestos. El autosistema de organización tiene que darles sentido a las cosas en cada momento, de modo que la secuencia de entrada de la información determina la forma en que será dispuesta. Está claro que la mejor forma posible de disponer la información debería ser independiente de su orden de llegada, y así la forma en que disponemos la información nunca es la mejor posible. Esto y la siguiente cita, son ideas del gurú del pensamiento Edward de Bono: "Una vez que la información se ha 'asentado' dentro de modelos establecidos en la memoria superficial, entonces nuevas disposiciones sólo pueden ocurrir si se derivan directamente de estos modelos. Sólo a tales pruebas de disposiciones de información se les permite ser coherentes con estos modelos de fondo. Cualquier otra cosa es descartada en el acto. Con todo, si (de algún modo) una distinta disposición de información pudiera incorporarse y conservarse por un pequeño rato, entonces la información encajaría de forma conjunta para formar un nuevo modelo, que fuese bien coherente con el modelo de segundo plano, bien capaz de modificarlo." (*Lateral Thinking*, página 198 –Pensamiento marginal). Habiendo llegado tan lejos, asumo la responsabilidad de sugerir que este "de algún modo" se encuentra en el contexto ajedrecístico. Quizá tenemos la libertad de elegir una forma de pensar ante el tablero. Mi primer paso para demostrar esto se basa en explorar ese elusivo concepto de la intuición.

Presentando a la intuición

No piense. Sienta.
BRUCE LEE

La última sección puede haberle parecido un poco pesimista, así que iniciaré la presente de modo más positivo. Pretendo demostrar cómo **el reconocimiento de modelos** puede conducir a mejoras en su juego, de forma convencional, pero en el proceso trataré de introducir la noción jovial (aunque totalmente seria) de **hablar con sus piezas.** He llegado a pensar que este lenguaje es ejemplar para el tipo de pensamiento que puede ayudar a invalidar los modelos que existen. Las dos partidas siguientes deben ser consideradas como un par. Confío en que mis notas expliquen por qué.

Karpov – Spassky
Leningrado 1974
Match de Candidatos (9ª partida)

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 d6 6.♗e2 ♗e7 7.0-0 0-0 8.f4 ♘c6 9.♗e3 ♗d7 10.♘b3!

Esto es ahora teoría estándar, pero vale la pena decir que también es pura profilaxis. La intención subyacente en la última jugada de las negras era tomar en "d4" y situar el alfil en "c6", aliviando a sus piezas de la congestión que sufrían. También habría presión sobre el peón blanco "e4", sin tener que preocuparse por el avance e4-e5, porque el caballo dispondría entonces de varias casillas de retirada.

10...a5 11.a4!

De nuevo, esto parece evidente por diversas razones, pero tras haber reproducido varias veces esta partida, empiezo a creer que las negras tienen ya que emplearse aquí a fondo. Karpov no le concede a Spassky ninguna oportunidad de juego activo.

11...♘b4

Es muy probable que Karpov fuese consciente de la forma en que Geller trataba estas posiciones con blancas, y al examinar dos partidas de Geller, podemos ver una estrecha conexión con los modelos de la presente partida: 11...e5 12.♔h1 ♘b4 13.♗f3 ♖c8 14.♖f2! ♖c4 15.fxe5 dxe5 16.♖d2 ♕c7 17.♕g1! ♗d8 18.♖ad1 ♗c6 19.♗c5 ♖e8 20.♕f1!, y el blanco ganó la calidad, Geller – Reshevsky, Interzonal de Palma de Mallorca 1970. Nótense las jugadas 14.♖f2 y 17.♕g1, en relación con la partida que estamos comentando.

12.♗f3 ♗c6!?

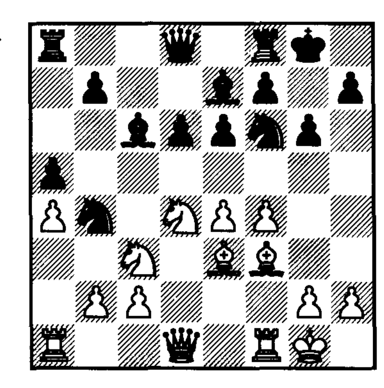
12...e5 13.♔h1 ♗c6 14.fxe5 dxe5 15.♕e2 ♕c7 16.♕f2 ♘d7 17.♖ad1 ♔h8 18.♗g4 les dio a las blancas una ligera ventaja en la partida Geller – Polugaievsky, Portoroz 1973. Nótese de nuevo el tema ♗g4, que también se produce en la partida principal.

13.♘d4!

Sobre todo para mejorar la posición del caballo, pero también para neutralizar la idea ...d5 y ...♘e4.

13...g6

7



¿Qué sugiere esta jugada? Las negras quieren jugar ...e5, sin permitir ♘f5. Ahora bien, puesto que ...e5 parece ser la próxima jugada negra, ¿cómo debería seguir ahora el blanco?

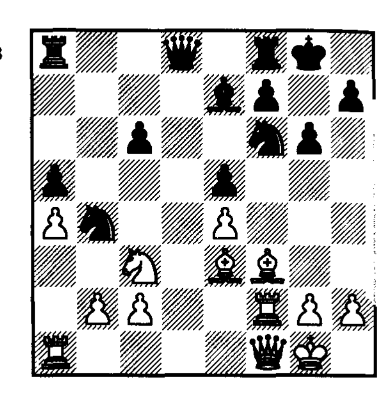
14.♖f2!

Una maravillosa jugada, que se ha vuelto un lugar común en nuestros días. Karpov ha previsto la estructura resultante de ...e5, y ve que la casilla c4 será útil para su dama, de ahí que se disponga a acceder a ella, vía f1. Por otra parte, la torre realiza un espléndido trabajo defensivo en la segunda fila (c2), además de propiciar el doblaje de torres, en las columnas "d" o "f", según aconsejen las circunstancias.

Cuando mostré esta partida, en una conferencia en el Club de Ajedrez de Edimburgo, muchos asistentes querían jugar 14.f5, que tiene cierto sentido, pues ataca "e6", a la vez que insufla nueva vida al alfil de "e3" y la torre de "f1". Sin embargo, tal avance no tiene en consideración la posición blanca en su conjunto. La torre de "f1" necesitaría que el alfil de "f3" saliese de su camino, pero el peón de "e4" lo obliga a permanecer en su puesto. Por otro lado, la torre de "a1" no está lista y la dama también se encuentra algo confusa, sin saber realmente qué papel deberá jugar en el "ataque". Por estas razones, creo que "hablando con sus piezas" tendría la sensación de que la posición no está madura para el avance f5. Para confirmar esta sensación, la variante 14...e5 15.♘xc6 bxc6 16.g4 d5 se nos presenta a la vista, y ahora la pregunta es: ¿qué rey es más vulnerable?

14...e5 15.♘xc6 bxc6 16.fxe5 dxe5 17.♕f1!

8



El escenario estratégico está dispuesto. Las blancas quieren atacar "f7", tal vez reorientando su alfil rey para situarlo en "c4", mientras que las negras quieren cambiar alfiles de casillas oscuras.

17...♕c8 18.h3!?

Un momento importante. En *El Arte del Análisis,* Timman dice: "Una jugada típica de Anatoli Karpov. No existía, realmente, la amenaza 18...♘g4, debido a la réplica 19.♗xg4 ♕xg4 20.♕c4, pero para asegurarse elimina esa posibilidad. Quizá soñaba con llevar su alfil a la casilla "c4" y no quería cambiarlo en "g4". También había que considerar 18.♖d1".

Karpov puede haber sentido que su rey estaba algo incómodo en "g1". Numerosos jugadores del Club de Ajedrez de Edimburgo, al ver que no había muchas razones para jugar h3, no podían entender por qué Karpov debilitaba su casilla "g3". Ya expliqué que el anterior avance f4 había debilitado ligeramente al rey, porque ahora sólo tiene dos peones que lo cubren, mientras que el rey negro cuenta con tres. Teniendo esto en cuenta, es difícil de explicar por qué tenía Karpov que "debilitar" aún más la posición de su rey. Esto es curioso, porque creo que muchos jugadores tienen problemas para entender la idea de las "debilidades". Aquí, la casilla "g3" sólo es débil en teoría. No sólo no pueden hacer nada las negras al respecto, sino que, en un momento dado, las blancas pueden cubrirla con su rey. Es importante entender que las debilidades, como las estructuras de peones, no deben considerarse de forma abstracta. En esta posición, "g3" y "b6" son debilidades, pero de tipo irrelevante en la práctica. Por otra parte, "c2" y "f7" son debilidades muy importantes, aunque ambas casillas estén cubiertas. Sin embargo, dicho todo esto, puede que 18.h3 no sea, objetivamente, la mejor jugada, pues Spassky deja escapar ahora su principal opción. Aun así, no estoy seguro de que podamos hablar de nada objetivo en lo que se refiere a la lucha del tablero. 18.h3 resultó ser la mejor jugada en el momento oportuno. El hecho de que podría no haber sido la mejor jugada en otro momento de la partida no le resta méritos en este caso concreto.

18...♘d7?

Un grave error. Spassky quiere jugar ...♗c5, pero la siguiente jugada de Karpov lo impide, y el cambio del relativamente malo alfil blanco por este caballo deja a las negras sin plan y, en palabras de Timman, "en una posición estratégicamente ruinosa". Spassky parece ser culpable de *relajación*, y tal vez también exhiba algo de *dispersión*. Tenía que haber profundizado y formular una operación estratégica realizable. Cambiar alfiles de casillas negras eliminaría una considerable presión, de modo que hubiera sido preferible la idea de ...h5, ...♘h7 y ...♗g5.

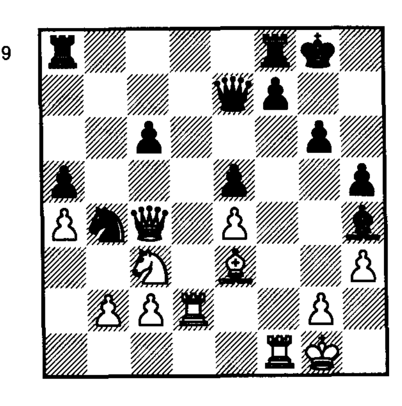
Timman considera que las negras estarían bien después de 18...♔g7!? 19.♖c1!? (con idea de ♗e2-c4) 19...h5 20.♗e2 ♘h7 21.♗c4 f5!?, pero 22.exf5 gxf5 23.♖d2 me sigue pareciendo bueno para las blancas. Sin embargo, 18...h5!?, con la misma idea, puede que sea lo adecuado para las negras.

19.♗g4! h5 20.♗xd7 ♕xd7 21.♕c4!

Impidiendo ...♕e6, después de lo cual las negras no tendrían problemas. Ahora, en cambio, les resulta difícil asignarles un papel a sus piezas mayores. De nuevo se plantea aquí una pequeña cuestión de modelos, porque hay tantos ejemplos instructivos de peones "e" doblados y aislados que resultan valiosos en posiciones de la Siciliana, que puede no resultarles evidente a todos que 21...♕e6 22.♕xe6 fxe6 sería muy malo para las negras. Desde luego, lo es, porque estos peones no contribuyen en nada a restringir la actividad de la piezas blancas, además de ser vulnerables a ataque. Si el peón "c" negro se encontrase e "b7", la cosa sería algo diferente, porque e control de "d5" sería entonces un factor rele vante. Pero teniendo en cuenta que desde "c6 controla "d5", y que la casilla "f5" no e importante, tener un peón doblado en "e6" n es un gran logro y sí, en cambio, un punt vulnerable.

21...♗h4 22.♖d2 ♕e7 23.♖f1!

9



Utilizando todas sus piezas. Obviament había que tener en cuenta 23.♗c5, pero incl so antes de proceder al cálculo de variante valía la pena consultarle a la torre de "a1" no se sentía un poco dejada de la mano Dios. Después de 23...♕g5 24.♖d7 ♘x 25.♖f1 ♘e3 26.♗xe3 ♕xe3+ 27.♔h1 ♔h 28.♖dxf7 ♖xf7 29.♕xf7 ♖g8!, las negras est bien. La cuestión es: ¿analizaría usted e línea antes de descartar 23.♗c5, o bien la de cartaría, guiándose por la intuición? Sospec que Karpov "sintió" que esta línea no era vorable a sus intereses. Pocos de nosotros h mos sido benditos con la intuición de Karp para el ajedrez, pero, signifique esto lo q signifique, ¿cómo llegaría usted a la decisi de no entrar en esta línea forzada? Asumien que no quisiera calcular toda la secuencia, vez podría, simplemente, "hablar con su to de 'a1'." Esto parece un disparate, lo sé, p inténtelo. Estas "conversaciones" no tien por qué suponer parloteo alguno, ni tampo se trata de que considere a las piezas co seres conscientes. Se trata de proceder a u

utilización orgánica de todas sus fuerzas. Cuando piensa acerca de usted mismo como comandante de un ejército, quiere utilizar a todos sus soldados y darles la oportunidad de que pongan en práctica sus respectivos talentos. En este caso, se habría metido de cabeza en una compleja línea de juego, en la que no participaría todo su ejército, porque la torre de "a1" quedaría al margen de la acción.

23...♖fd8?

Es mejor 23...♖ad8. Por ejemplo: 24.♗c5 ♕b7! (Hort) 25.♖xc8 ♖xd8. Las blancas siguen estando aquí algo mejor, pero ya no parece un camino de dirección única.

Con la textual, las negras amenazan con eliminar al defensor de "c2" y, bien controlar la columna "d", bien cambiar todas las torres. ¿Cómo reaccionaría usted? Muchos lectores han visto ya la siguiente jugada, pero aunque usted la haya visto, vale la pena verla bajo una luz distinta. En esta posición, creo que si comparamos las piezas, la única comparación desfavorable (para las blancas) resulta de los caballos. Así, hablándoles a sus piezas, puede llegar a la conclusión de que necesita tres cosas: mejorar su caballo, expulsar el caballo de "b4" y proteger "c2" con alguna otra pieza, además de la torre de "d2". Algunos jugadores fuertes pueden "ver" la solución, pero para los menos afortunados, creo que una "conversación" con sus fuerzas convencería a su caballo de que debería convertirse en la pieza más persuasiva.

24.♘b1!!

Exquisito y decisivo. Las negras ya no pueden hacer nada constructivo. La captura en "d2" mejora la posición blanca, existe la amenaza de expulsar al defensor de "c6" con c3, y no es posible ...♗g5, porque la dama está atada a la defensa de "f7".

24...♕b7

¿Qué otra cosa, si no?

25.♔h2!

Me encanta lo inexplicable de esta jugada. Timman se limita a calificarla como "una fuerte jugada tranquila", pero creo que es bastante más. Lo que resulta más conmovedor de esta partida es la forma en que Karpov trata a sus piezas como un verdadero conjunto, y procura sacarles el máximo partido a todas ellas. Por extraño que parezca, la nueva posición del rey blanco crea la amenaza g3. Nótese que, en unos movimientos, la posición del rey blanco es muy importante. Una vez más, consultar a sus piezas (antes de 25.♔h2) permitiría, creo, darle la palabra al rey. Nótese, de paso, que al hablar a sus piezas, es importante, por supuesto, escucharlas.

25...♔g7 26.c3 ♘a6 27.♖e2!

Otra jugada del tipo "silencio atronador". Esta torre puede parecer relativamente inefectiva en esta casilla, pero la evacua para el caballo, y tiene un gran potencial, debido a sus perspectivas de juego desde "f2" o "d2". En el caso concreto, es mejor en "e2" que en "f2" o "d2", y es buena en "e2", porque puede desplazarse luego a "f2" o "d2". Por esa razón, creo, es por lo que Karpov la situó en esta casilla.

27...♖f8

Por un rato, me estuve preguntando por qué Spassky no planteó una defensa más activa con 27...♖d7, pero entonces comprendí que después de 28.♘d2 ♖ad8 (esta jugada es mala, pero ninguna otra tiene sentido) 29.♘b3!, las negras se ven abocadas a una inmediata catástrofe.

28.♘d2 ♗d8

Puede que fuese algo mejor 28...♗e7. En tal caso, las blancas tendrían varias maneras de mejorar su posición, pero la que a mí más me atrae es 29.♘b3 ♕c7 30.♘c1!?, seguido de ♘d3 y, tal vez, b4. No veo, sin embargo, ningún plan para las negras.

29.♘f3 f6 30.♖d2!

El sutil desplazamiento de torre de Karpov produce una profunda impresión. Un comentario de este tipo normalmente indica que el autor no entiende en realidad lo que está pasando, pero en el presente caso, supongo que es bastante evidente que la textual es mejor que 30.♖d1, porque ahora las blancas presionan sobre las columnas "d" y "f".

30...♗e7 31.♕e6!

Con todas sus piezas situadas donde quieren, las blancas inician ahora un juego táctico.

31...♖ad8 32.♖xd8! ♗xd8

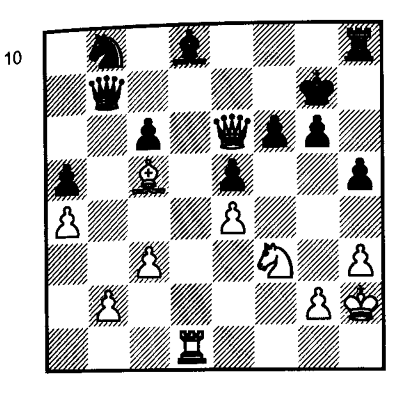
32...♖xd8 33.♘xe5 ♕c7 34.♕f7+ ♔h8 35.♕xe7!

33.♖d1!

La torre negra está atada a la defensa de su alfil, el caballo negro debe retirarse a la banda y la dama a la defensa de éste. Las piezas blancas, por el contrario, han conservado su flexibilidad, y ahora las negras están indefensas contra el imparable ritmo de agresión.

33...♘b8 34.♗c5 ♖h8

10



35.♖xd8!

Las negras se rindieron.

Un nítido remate. Después de 35...♖xd8, 36.♗e7 decide la lucha. Si no está lo bastante claro para usted, puede resultarle útil el aforismo de Tartakower "tres piezas significan mate". Se trata de un rey desnudo que no puede resistir, por sí solo, el ataque de las tres piezas enemigas. Nótese, sin embargo, que la combinación final sólo da resultado gracias a la posición del rey blanco, pues si siguiese en "g1", las negras podrían jugar ...♖d1+ y ...♘d7. Por alguna razón, esto me produce un escalofrío, como si me fuera revelado el verdadero genio. Pero, por supuesto, también puede que sólo se trate de una casualidad.

Rowson – Kulaots

Lyngby 1996

Campeonato Juvenil (Abierto) de Dinamarca

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.f4 ♕c7

Sospecho que aquí la jugada más precisa es 6...e5.

7.♕f3 ♘c6 8.♘xc6 bxc6 9.♗d3!

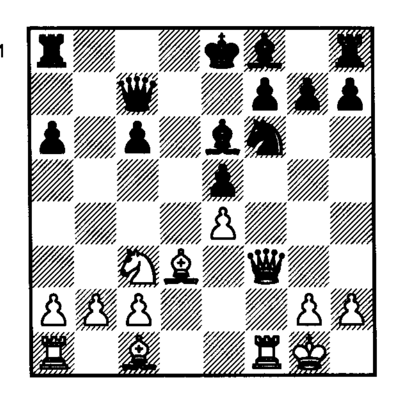
El signo de admiración se adjudica por a ticiparse a lo que va a seguir. Creo que por e tonces constituyó una novedad. Las blanc habían ensayado antes cosas del tipo b3, ♗ y 0-0-0, pero el rey blanco no está tan cómo en el flanco de dama, debido a la semiabier columna "b" y al peón expectante "a".

9...e5 10.fxe5

De otro modo, las negras tomarán en "f4 apoderándose de la casilla "e5".

10...dxe5 11.0-0 ♗e6

11



¿Ve usted el modelo? Aunque la apertu fue diferente, tenemos la misma estructura q en la partida anterior, así como muchas re ciones similares entre piezas. Jugando c blancas, no tuve un recuerdo consciente de partida Karpov – Spassky, pero de algún m do sí tuve la fuerte sensación de que, en e posición, los factores más importantes eran: casilla "c4", la situación del rey blanco, plan de las negras de cambiar alfiles de c color, y el papel de las piezas mayores sob las columnas "f" y "d". Creo que éste es buen ejemplo del reconocimiento de model en acción, y creo también que hubiese juga mucho peor de no haber estado incluída partida anterior en mi experiencia ajedre tica.

12.♔h1!

Mi rey no se sentía cómodo en "g1" y resto de mis piezas se mostraron confor con esperar turno, hasta que mi opone aportase alguna señal significativa, para de dir adónde debían ir.

12...♗e7

El GM Paul Motwani sugiere que las negras debían hacer aquí algo más activo, como 12...♘g4!? 13.h3 h5. Esto demuestra un buen sentido de la oportunidad y clara conciencia del peligro de *relajación*, al tratar de frenar una tendencia desfavorable. El problema de las negras en esta partida fue que su actividad se produjo demasiado tarde. En cualquier caso, las blancas parecen estar mejor aquí. Quizá sencillamente 14.♘a4 y b3, con idea de un eventual cambio de alfiles de casillas blancas. Las piezas negras son más activas, pero no veo ningún plan constructivo para su causa.

13.b3!

Controlando "c4" y anticipándose a cualquier problema en la columna "b".

13...0-0 14.♘a4!

Esta casilla parecía pedir ser ocupada por el caballo, pues desde ella puede vigilar "b6", controla "c5" y, más tarde, puede trasladarse a "c4", vía "b2". Es útil realizar esta jugada antes de desarrollar el alfil de "c1", porque aunque estaba casi seguro de adónde debía ir mi caballo, el desarrollo de mi alfil sería "reactivo" para ese plan.

Otras jugadas son menos efectivas, como 14.♗b2?! ♘d7, ó 14.♗e3 ♖fd8 15.♘a4 c5 16.♘b2 ♕c6.

14...♘d7

14...c5 puede contestarse con 15.c4!? Esto parece malo hasta que se ve la idea ♘c3-d5, que tendrá lugar antes de que las negras puedan explotar las debilidades sobre la columna "d".

15.♗e3!

Impidiendo ...♘c5.

15...♕a5

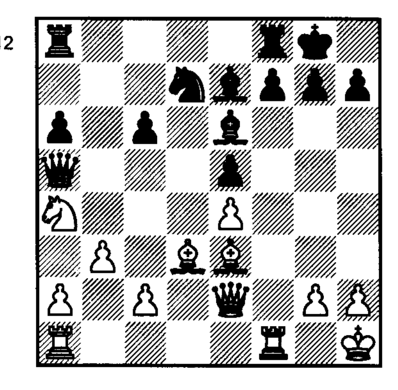
Le mostré esta posición a un prometedor juvenil escocés, tras haber comentado las ideas principales de la partida Karpov – Spassky. Vio que las negras querían jugar ...♘c5 y buscó la forma de impedirlo.

Su primera idea fue 16.♕g3!? Pero creo que a Karpov no le hubiera gustado, porque entorpece el "juego de conjunto" de su posición. Una vez parada la amenaza ♗h6, la dama no juega ningún papel en "g3", y no hay ataque alguno en el flanco de rey. Después de 16...♔h8!?, ¿qué podría seguir?

A continuación, sugirió 16.♕f2, que impide claramente 16...♘c5. Sin embargo, no está claro cuál es, entonces, el plan de las blancas, pues 16...♕b4!?, 16...♗b4 y 16...♖fd8 dejarían a las blancas sin un juego concreto que oponer.

16.♕e2!

12



Lo que se necesita es una jugada que impida la operación estratégica de las negras y que plantee una propia. Esta jugada impide ...♘c5 y proyecta ♗c4: profilaxis en acción.

16...♗b4!?

Esto parece un poco obtuso, pero mi rival realizó este movimiento tras profunda reflexión y lo cierto es que es muy inteligente. Las negras quieren responder a ♗c4 con captura, y seguir luego con ...♕b5. En la situación actual sería muy apropiado, de modo que la pregunta es qué pueden hacer las blancas para mejorar su posición, antes de jugar ♗c4. 17.♖ad1 se sugiere por sí sola, pero entonces se debilitaría el peón "a". Me llevó algunos minutos ver la idea de mi oponente, pero no conseguía encontrar una respuesta. Si les hablas aquí a las piezas blancas, está claro que hay una pieza que reclama atención a gritos. Así que tranquilicé a mi peón "a2" y me ocupé del negocio.

La alternativa 16...♘c5 a la textual podía contestarse con 17.♗xc5 ♗xc5 18.♘xc5 (o, tal vez, 18.♗c4!?) 18...♕xc5 19.♗xa6.

17.♖ad1!

Como en la partida de Karpov, mi superioridad posicional es, en gran parte, la consecuencia de la actividad de mis torres.

17...♘c5

Coherente, y la velocidad con que fue jugada sugería que mi oponente había profundizado mucho en la posición. Ahora tengo la posibilidad de ganar el peón "a", pero a cambio de ceder algunas ventajas posicionales y cambiar algunas piezas, aun conservando la iniciativa.

18.♗xc5

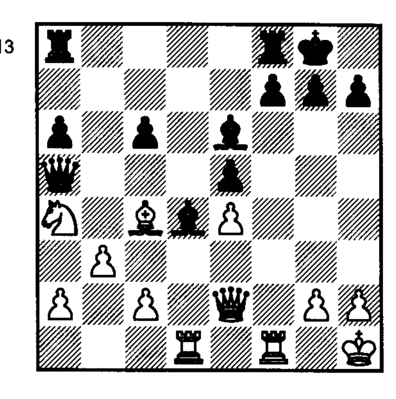
18.a3 ♗xa3 19.♖a1 gana material, pero no estoy seguro de que sea más prometedor que la jugada de la partida.

18...♗xc5 19.♗c4!

19.♘xc5 ♕xc5 20.♗xa6 sería puro *materialismo* a pleno sol. Como Karpov en la partida anterior, no analicé demasiado las líneas en que mi rival obtenía contrajuego, siempre que tuviera una opción que me permitiese mantener una ventaja significativa. Esto gana un peón claro, pero también les entrega a las negras algo que hasta ahora no habían tenido en esta partida: una amplia **elección.** Alekhine observó, en una ocasión, que cuando los mejores jugadores del mundo ganan un peón, invariablemente buscan la primera oportunidad para convertirlo en ventaja posicional, que es mucho más fácil de jugar que con un peón extra. Puesto que yo contaba ya con ventaja posicional, no me pareció que ganar un peón, a costa de deteriorar mi posición, fuese el modo correcto de proceder. Esto le parecerá más claro una vez que haya leído mis ideas sobre *materialismo.* Para aquellos lectores que aprecian las variantes que justifiquen tales comentarios, supongo que la siguiente puede ser de interés: 20...♕a5!? 21.♗c4 ♗xc4 22.♕xc4 ♕b5! 23.♕xb5 cxb5 24.♖d5, y ahora tanto 24...b4!? como 24...♖xa2 parecen lo bastante activas como para ser molestas. Por supuesto, las blancas están mejor, pero las negras tienen buenas posibilidades de tablas y un tipo familiar de posición, mientras que antes se encontraban en una posición pasiva, mucho más difícil de jugar. No vi estas líneas durante la partida, pero decidí no jugar 20.♗xa6 sobre una base intuitiva, lo que significa que los modelos a que daba lugar no encajaban en mi percepción de lo que la posición requería.

19...♗d4

13



El momento clave de la partida. Pensé aquí durante unos veinte minutos, porque sabía que sería fundamental para el desenlace de la partida. Es difícil describir con exactitud mis pensamientos, pero fueron, más o menos, de este tipo:

El cambio de alfiles de casillas blancas es casi inevitable. En principio, mi caballo debería ser mejor que su alfil de casillas negras, porque éste no tiene nada que atacar en las casillas de ese color, mientras que mi caballo puede poner a prueba los peones del flanco de dama. Sin embargo, tanto si yo cambio en "e6", como si él cambia en "c4", dispondrá de la jugada ...♕b5, que es molesta en ambos casos: en aquél porque mi primera fila es débil, y en éste porque amenaza con dislocar mis peones con el cambio en "c4".

Por supuesto, antes de estos pensamientos ya había sufrido un tirón emocional, ante la posible captura en "e6", doblando sus peones, pero entonces mi rey me dio un codazo, soplándome que la primera fila no estaba a prueba de bombas. Sin embargo, era difícil frenar a mi cerebro, que me ordenaba jugar 20.♗xe6 fxe6 21.♕c4, atacando "e6" y "c6". Pronto me di cuenta de que mi rival jugaría entonces 21...♕b5, tal y como había previsto, y lo que me sorprendió más fue que, con independencia de los peones que yo pudiese masticar, su alfil estaba dominando claramente a mi caballo en la banda, que no participaba en ninguna

escaramuza que pudiese tener lugar en el flanco de rey. No obstante, mi cerebro seguía empujándome a jugar 22.♕xe6+ ♔h8, cuando el materialista hubiese jugado 23.c4. Puedo imaginar que la mayoría de los lectores habría entrado en esta posición rápidamente. En ciertos aspectos, ésta es una de esas posiciones que Hartston y Wason llaman "inactivas". Puedes pararte aquí, ya que las blancas han ganado un peón y no hay amenazas sobre la primera fila. Pero pararse aquí sería un error, porque el peón no es tan importante. Pregúntele al de "b3" si piensa que debe sentirse orgulloso de sí mismo, y se ahogará por el contrariado caballo y el desdeñado rey.

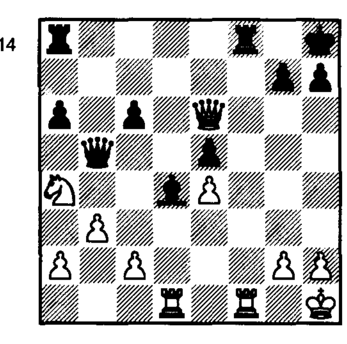
Sin embargo, esta variante me orientó en cuanto a lo que quería conseguir: libertad para mi caballo y seguridad para mi rey. Busqué en varias combinaciones de c3, ♗xe6 y ♕c4, pero me mantuve en el mismo problema: mi rey, que, por emplear una expresión escocesa, no era más que "el tipo del sillón"[1]. No estoy convencido de que mi siguiente jugada sea necesariamente la mejor, y sí estoy seguro de que hay otras formas de conservar la ventaja, pero lo que me gustaba era el factor *Gestalt*[2], es decir, que trataba mi posición como un conjunto. No puedo estar seguro de la influencia de la partida Karpov – Spassky sobre esta decisión, pero si nos fijamos en h3 y ♔h2 de la partida anterior, eso sugiere que el reconocimiento de modelos interviene por algún lado. Así pues, es muy posible que hubiese encontrado esta jugada tanto sobre la base de la experiencia anterior, como por mi capacidad para pensar en formas no convencionales.

20.g3!?

Mejorando mi rey, de forma que las demás piezas puedan sacar el máximo partido de ellas mismas. Si usé la "intuición" para descubrir 20.g3, entonces hubo dos aspectos de la intuición implicados: el primero era una valoración general de la posición como un conjunto, basada en los modelos ajedrecísticos de que disponía (alfil dominando a caballo, debilidad de la última fila, dama errante) y el segundo, una búsqueda más activa de la clave de la posición (qué *sentía* más importante). Puede decirse que en el primer caso estaba "viendo", y en el segundo estaba "pensando". Una distinción importante, sobre la que volveremos.

Consideremos la posición después de 20.♗xe6 fxe6 21.♕c4 ♕b5 22.♕xe6+ ♔h8 en mayor detalle.

14



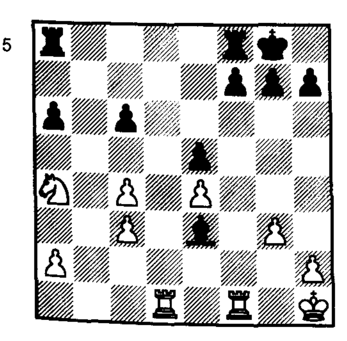
23.c4? es ciertamente peligroso para las blancas, tras 23...♕b4 24.♕xc6 ♖xf1+! (24...♕d2 25.♕xa8) 25.♖xf1 ♖f8 26.♖b1 ♕d2 27.♕d6 ♕f2 28.h3 h6. Creo que en este caso preferiría las negras, a pesar del peón extra de las blancas. En parte a causa de esta línea, le concedí inicialmente a 20.g3 dos signos de admiración, e incluso llegué a preguntarme si no sería la mejor jugada que había realizado en mi vida. Entonces se la mostré a Dvoretsky, quien me ayudó a moderar mi evaluación, porque considerada de forma desapasionada, parece que, en la posición del diagrama, 23.♕c4! me concede un mejor final que el que habría alcanzado en la partida si mi oponente no me hubiese permitido cambiar en "e6". Las negras deben cambiar damas en "c4", y a raíz de eso las blancas tienen un peón extra, así como las ventajas posicionales descritas en la nota a la jugada 20 de las negras. Sencillamente, no vi esta retirada, lo que puede tener algo que ver con asociar, en general, la captura en "e6" como alternativa al final después de ...♕xc4. Comoquiera que sea, no creo que esto le reste mucho valor a la jugada 20.g3, de la que sigo estando orgulloso. Incluso tal vez sea más fuerte desde el punto de vista práctico, porque pude percibir que mi rival deseaba que tomase en "e6", y que no entraría en el final después de 20...♗xc4.

20...♖ad8?!

20...♗h3 21.♖xf7 ♖xf7 22.♕h5 hubiera sido un buen augurio. Al tratar de jugar intuitivamente (aunque es mejor no intentarlo, si es posible; juegue así, sólo si puede) también debería pensar en "augurios", que normalmente se manifiestan por sí solos en forma de variantes tácticas que operan en su favor. Por supuesto, no se juega 20.g3 sólo porque 20...♗h3 no sirve, pero si es la jugada que quiere realizar y esa variante existe, a menudo significa que está en el camino correcto y que, por tanto, debe reforzar la fe en su propia evaluación.

La variante crítica es 20...♗xc4 21.♕xc4 ♕b5. Ésta es la línea que puede hacerte sentir que has dejado escapar el tren, no tomando en "e6", pero considerándola más detenidamente, puede verse que las blancas deben estar mejor. Lo mismo que sucedió en la partida de Karpov, en una fase similar, el factor clave es una movilización superior. Dispongo dos torres en juego y el alfil negro no tiene nada que atacar. El juego podría continuar entonces con 22.c3 ♕xc4 (22...♗e3!?) 23.bxc4 ♗e3.

15



Mi impresión era que las blancas estarían aquí mejor, y también sentí que mi oponente no se encontraría demasiado cómodo en una línea así (¡quería que tomase en "e6" para que su torre de "f8" respirase!). Si no está usted de acuerdo en que las blancas están mejor aquí, entonces hay formas de pensar que deberían llevarle a esa conclusión. La noción de *desequilibrios* de Jeremy Silman quizá sea la técnica de pensamiento más útil en este sentido. Para una amplia explicación de esta idea, véase *The Amateur's Mind* (La Mente del Aficionado), un maravilloso libro para cualquier jugador por debajo de los 2000 Elo, pero con el que yo he aprendido mucho. El desequilibrio más importante aquí es el radio de acción de las torres, claramente favorable a las blancas. Existe, sin embargo, la cuestión de la estructura de peones, que parece favorecer a las negras, pero que si consideramos el desequilibrio de caballo vs alfil, puede no estar tan claro. Los peones "c" son muy útiles para limitar la actividad del alfil, y mi caballo tiene muchas posibilidades de llegar a "c5" y "b6", porque puedo usar mis piezas para desviar al alfil de la diagonal "g1-a7", o bien, caso necesario, puedo jugar c5.

Yo creo que lo interesante de la forma en que evalué la posición fue que empleé una idea de Alexei Kosikov, que leí en *Opening Preparation* (Preparación de Aperturas) de Dvoretsky y Yusupov (página 248): "En una posición abierta, en la que ambos bandos tienen debilidades, el caballo puede resultar más fuerte que el alfil... Imaginemos un final sin reyes. Las blancas tienen un caballo, y peones en a2, c2, e2 y g2. Las negras tienen un alfil de casillas oscuras, y peones en "b7", "d7", "f7" y "h7". Al atacar los peones enemigos, el caballo probablemente los obligue a situarse en casillas del mismo color que el alfil, convirtiendo a éste en un alfil 'malo' ". Había leído esta idea unas semanas antes de jugar esta partida y me produjo una honda impresión. Lo curioso es cómo esta posición se relacionó con esa idea abstracta. Pero se trata de una posición abierta y las negras tienen debilidades, de modo que tal vez no sea tan extraño. Quizá es que los modelos se desarrollan y refuerzan gracias a este tipo de sutiles conexiones.

Dicho todo esto, resulta que, después de todo, la posición tal vez no sea mejor para las

---

[1] *The dude in the chair.* Una imagen burlona del rey como figura decorativa. N.d.T.

[2] Término alemán que, literalmente, significa estructura o formación, y que ha dado nombre a una escuela de psicología terapéutica. N.d.T.

blancas. Descubrir esto representó para mí un golpe, porque minaba el valor de la idea 20.g3, pero las siguientes variantes sugieren que la sabiduría de Kosikov puede ser errónea cuando hay torres sobre el tablero:

a) 24.♖d3 ♗g5 (si 24...♗a7, 25.♖d7!) 25.♖d6!? tiene un aspecto prometedor, pero entonces una pequeña pasividad temporal no parece hacerles daño a las negras: 25...♖ac8 26.♘b6 ♖c7 27.♘d7 ♖e8, y el juego tiene tendencia a inclinarse del lado negro.

b) 24.♖d7 ♖ad8! 25.♖fxf7? (durante la partida, esta idea les dio a ambos jugadores la impresión de que las blancas estarían mejor, pero probablemente se debió al papel desempeñado por cada bando, pues hasta ahora las blancas habían estado presionando, de modo que cuando aparece una idea atractiva, asumimos que debe favorecer al bando que lleva la iniciativa) 25...♖xd7 26.♖xd7 ♖f1+ 27.♔g2 ♖f2+ 28.♔h3 ♖xa2, y las negras ganan.

La verdad duele, tanto más cuanto que había escrito la larga explicación anterior antes de descubrirla. No veo una significativa mejora para las blancas aquí, pero de todos modos mantengo los comentarios, porque tienen algún valor didáctico pese al dictamen final. Una última curiosidad es cómo se relaciona con la sección *las trampas de la analogía*, porque en cuanto a que yo estaba equivocado, el error fue que conscientemente apliqué el razonamiento de Kosikov en circunstancias distintas, antes que valorar la posición dada como es debido y confiar en mi subconsciente, que incluía el conocimiento de la idea de Kosikov.

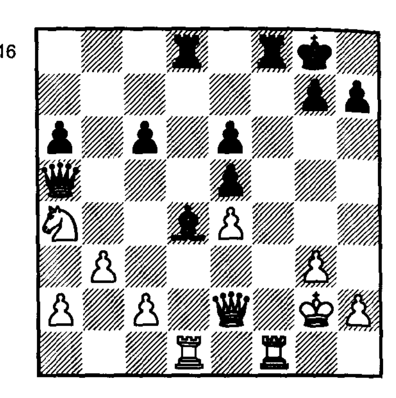
21.♗xe6

A 21.♗xa6 se contesta con 21...h5! 22.♗c4 ♗g4 23.♕d2 ♗b6 24.♕xa5 ♗f3+. De acuerdo, admito que es un análisis de *Fritz*, pero lo cierto es que ni siquiera pensé en ♗xa6, porque tenía una buena idea, relacionada con 20.g3, y cuando tienes una buena idea, normalmente lo mejor es que la juegues (véase *pan, mantequilla y mermelada*, en el capítulo 6).

21...fxe6 22.♔g2!

Ahora ya lo tengo todo. Mejor estructura, rey seguro, la perspectiva de una cacería de peones con mi dama, y la idea de reactivar mi caballo con c3, llegado el momento.

16



22...♕b5 23.♕g4!

El signo de exclamación es un poco autocomplaciente, pero me gusta la forma en que todas las piezas blancas coordinan.

23...♔h8 24.c3

Si 24.♕xe6?, 24...♕e2+, y el día no terminaría bien.

24...♗e3

24...♖xf1 25.♖xf1 ♗e3 26.♖d1! también les concede a las blancas una importante ventaja. Si las torres desaparecen, es probable que la posición esté técnicamente ganada, y 26...♖f8 revierte a la partida (jugada 25).

25.♖xf8+

Era tentador 25.♖f7, pero no me pareció coherente con la posición de mi caballo. Como no vi nada que se pareciese a un K.O., preferí continuar de forma más técnica. 25...♗h6 26.♖dd7 c5! sería apropiado. No es que 25.♖f7 sea mala, pero antes de una penetración así, vale la pena consultar a las piezas que no forman parte del plan. Por emplear una frase de Seirawan, es un aspecto importante del ataque eficiente que "invite a todo el mundo a la fiesta".

25...♖xf8 26.♕f3! ♗c5 27.♘xc5!

Dado que casi todas las operaciones estratégicas han dependido hasta ahora de la relación entre estas dos piezas, disfruté pasando a la "nueva partida" que ahora da comienzo.

27...♕xc5 28.b4! ♕e7

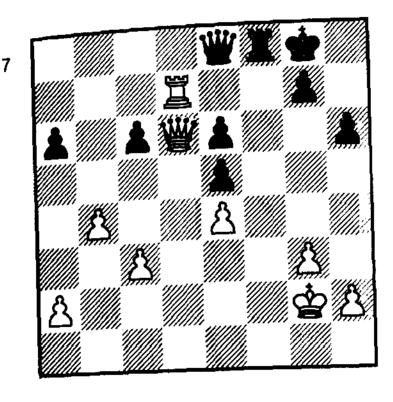
O bien 28...♖xf3 29.bxc5 ♖f8 30.♖d6.

29.♖d7! ♕e8 30.♕d3

Es obvio que las blancas están claramente mejor, pero sigue siendo importante hablarles a las piezas. Aunque gane usted todo el flanco de dama, el rey está un poco preocupado por la posibilidad de que se produzca un accidente en la columna "f".

30...h6 31.♕d6 ♔g8

17



32.♔g1!

Una extraña jugada, pero coherente con mi plan previo. Decidí que el final de damas estaba ganado, y esperaba que jugase su dama para poder cambiar torres en "d8". Hay otras formas de jugar, pero durante toda la partida había estado jugando "a dos resultados" (más sobre este punto en el capítulo 3), puesto que mi oponente tenía pocas perspectivas de jugar a ganar. Si engullía peones quizá ganase, pero si dejaba que su dama se activara, podía intervenir un tercer resultado en la ecuación, y no parecía haber necesidad de ello, sobre todo dada la proximidad del control.

32...♕g6 33.♖d8!

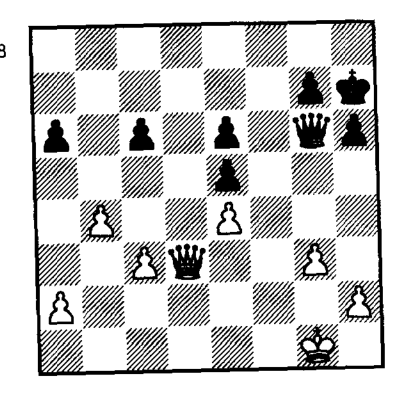
La clave es que ya no hay un jaque en "e4".

33...♖xd8 34.♕xd8+ ♔h7 35.♕d3

Ver diagrama 18

Creo que aquí ganan las blancas, sobre todo porque tengo un peón de ventaja en el flanco de dama y a las negras les resulta difícil generar contrajuego. El final de damas es una cuestión técnica, al margen del tema de este capítulo, de modo que me limitaré a incluir las jugadas restantes. No estoy diciendo que la partida a partir de aquí sea fácil, pero sí que las jugadas hablan por sí solas.

18



35...h5 36.♔f2 ♕g5 37.♕e3 ♕d8 38.♔e2 h4 39.gxh4! ♕xh4 40.h3 ♕f6 41.a4 ♕g6 42.♕f3 ♔g8?! 43.♔d3 ♕g1 44.♔c4 ♕a1 45.a5 ♕a4 46.♔c5 ♕b5+ 47.♔d6 c5 48.bxc5 ♕xa5 49.c6 ♕d8+ 50.♔xe6 ♕c7 51.♔d5 ♕d8+ 52.♔xe5 a5 53.♕f5 a4 54.♕d7 ♕g5+ 55.♔d6 ♕d2+ 56.♔c7 ♕xc3 57.♕e6+ ♔h7 58.♔d8 ♕a5+ 59.c7 a3 60.♕d5 ♕xd5+ 61.exd5 a2 62.c8♕ a1♕ 63.♕c6 ♕f1 64.d6 ♕xh3 65.♕e4+ g6 66.d7 ♕c3 67.♔e8 ♕h8+ 68.♔e7 ♕g7+ 69.♔e6 ♕g8+ 70.♔d6 ♕b8+ 71.♔e7 ♕c7 72.♔e8 ♔g7 73.♕e7+ ♔g8 74.♕f7+

Las negras se rindieron.

Estas dos partidas ponen de relieve muchos aspectos de la "intuición" en ajedrez. En primer lugar, creo que ilustran el reconocimiento de modelos en acción, puesto que hay muchas características comunes: el papel de la casilla "c4", la atención al rey blanco, la necesidad de evitar complicaciones innecesarias, la vulnerabilidad de "f7", las debilidades a largo plazo del flanco de dama negro. Sin embargo, habría que enfatizar en que mi juego en la partida con Kulaots no se basó en la aplicación consciente de la partida Karpov – Spassky. De algún modo, había asimilado las características principales de aquella lucha, pero si me preguntasen acerca de la partida en cuestión, probablemente recordaría que la apertura fue una Scheveningen Moderna y que, en un moment

dado, Karpov se había sacado de la manga la asombrosa ♘b1. Con todo, aunque no estoy seguro, creo que mi conocimiento inconsciente de la partida Karpov – Spassky me ayudó a navegar a través de las principales ideas de la posición (me dio, en definitiva, un cierto "instinto" para la posición), orientándome acerca de lo que debía buscar. Este ejemplo acerca de dónde procede la intuición es coherente con la idea del cerebro como un sistema autorganizado de modelos y parece estar de acuerdo con la mayoría de escritos al respecto con que me he cruzado. Sin embargo, seguimos sin saber con exactitud qué es la intuición o cómo (¿si?) puede desarrollarse.

Krogius, en su libro *La Psicología del Ajedrez* (capítulo 2), parece tener muy claro que la intuición es "sin la menor duda, un componente del pensamiento", lo que es diferente de la creatividad, y puede reconocerse por la relativa rapidez con que se toman decisiones (en la última partida, todas fueron rápidas, a excepción de 20.g3), mediante conocimientos repentinos de la posición (extensión del contrajuego potencial de las negras), acompañados de fuerte respaldo emocional (con 20.g3!?, mi rey se sintió más confortable), por la idea en sí y por el sentido de la oportunidad del jugador (la jugada 20 como momento clave). Recomiendo el capítulo de Krogius por su contenido descriptivo, pero no estoy seguro de que su consejo sobre la intuición se extienda más allá del tópico de que si trabaja usted duro en todos los aspectos del ajedrez, podrá comprobar que su juego mejora.

Gufeld (*Intuition: The Cornerstone of Chess* –Intuición: La Piedra Angular del Ajedrez) escribe en un tono más inspirado acerca de la intuición, y observa que "la acumulación de experiencia desarrolla su intuición posicional y combinativa. En algún lugar profundo de su subconsciente se encuentra toda la información necesaria que, a veces, parece olvidada pero que, llegado el momento, aparece lista para permitirle tomar la decisión correcta en posiciones no estándar." Muy bien, pero de nuevo parece que sólo tendrá la buena intuición, siempre y cuando su depósito cerebral esté repleto de modelos importantes. No sé usted, pero yo no *me siento* muy cómodo con esta descripción, porque parece algo amenazadora, como si uno estuviese irremediablemente atrapado por su pasado, sin posibilidad de escapar de él. Seguramente la intuición no consiste sólo en bagaje ajedrecístico. Después de todo, hablamos de "emplear" la intuición, con lo que queremos significar dejarse llevar por el instinto, o algo similar. Así, sería posible referirnos a la intuición como de nuestro "subconsciente ajedrecístico", un tipo de "músculo" que puede ejercitarse. **Parece que lo que los jugadores de ajedrez quieren no es mejorar su intuición, sino volverse más intuitivos.**

Visión

Cada vez que veo un niño cometiendo un error, y le pregunto por qué ha hecho esa jugada, su respuesta siempre comienza con las palabras "Bueno, pensaba...". "No pienses", le digo, "mira."
RICHARD JAMES
Profesor de ajedrez y autor de *The Complete Chess Addict*

¡Si pudiéramos extraer nuestro cerebro y usar sólo nuestros ojos!
PICASSO

Gufeld y Krogius están, sin embargo, perfectamente sintonizados con la psicología general del ajedrez sobre este punto. Muchos árboles han caído para explicar la base de esta idea, a saber, que lo que distingue en ajedrez a un jugador fuerte de otro flojo es la "visión" (o visualización) y que esta "visión" se basa en la experiencia ajedrecística. La siguiente declaración es particularmente significativa: **"El maestro no calcula mejor que el experto. Pero sí ve más, sobre todo cosas más importantes."** (De Groot).

Abrahams escribió un libro (en 1951) acerca de la "visión", que definió como "la intuición no forzosa de posibilidades, a ojos de la mente." Levitt (*Genius in Chess*) se refiere a la experiencia importante como la "base de datos intuitiva" de un jugador, es decir, el almacén de modelos ajedrecísticos que un jugador usa como base de sus procesos mentales.

En lo que se refiere a evidencias de esta perspectiva, el psicólogo holandés De Groot aportó la base en un experimento en 1944, actualizado y refinado por Chase y Simon, en 1973. Empleando una técnica basada en la reconstrucción de posiciones en el tablero, estos experimentos sugerían que cuánto más fuerte sea el jugador, tanto más probable es que visualice las posiciones en "pedazos" (por ejemplo: posición del enroque, grupo de piezas coordinadas, etc.), y que estos fragmentos eran vistos por los jugadores fuertes sobre la base de un vasto almacén de posiciones análogas, que incluían el mismo tipo de fragmentos. Mientras que los jugadores debutantes sólo podían recordar una o dos piezas y captaban muy lentamente las formas en que las piezas interactuaban, el jugador fuerte puede asimilar rápidamente distintas constelaciones de piezas y su papel en la posición, considerada en conjunto. Así, por ejemplo, si toda "la acción" se desarrolla en el flanco de dama, y ambos bandos han enrocado corto, el maestro no considera realmente los peones de "h2", "g2" y "f2" como unidades separadas, sino como un "pedazo". Más en general, si el peón "h" estuviese en "h3", en lugar de "h2", no consideraría la situación del peón "h" significativa como tal, sino más bien que toda la constelación del flanco de rey ha cambiado. De modo que, en cierto sentido, cuando juega un peón, está moviendo todo un grupo de peones. Quizá podemos decir que cuando Karpov jugó h3 en la partida antes comentada, no era tanto el peón de "h2" el que movía a "h3", cuanto el conjunto "g2/h2", que pasaba a convertirse en el conjunto "g2/h3".

Así pues, la forma en que una posición de ajedrez se percibe varía mucho entre jugadores de distintos niveles. He consultado a mucha gente sobre el tema de la percepción ajedrecística, preguntándoles acerca del tablero en su cabeza, y si se trata de una imagen estática, si se mueve, si tiene forma, si tiene un tamaño limitado, etc. También les he preguntado acerca de esta imagen durante los procesos mentales y, aunque las respuestas fueron variadas, tienen un hilo conductor común. No ha sido un experimento cerrado ni meticuloso, pero encontré un modelo muy interesante que, en última instancia, utilizaré para explicar las limitaciones del "pensamiento" en ajedrez. Responde a esta formulación general: **cuánto más fuerte es el jugador, tanto más abstracta es la imagen visual.**

Me emocionó este descubrimiento, aunque no supiese realmente qué hacer con él. Esta formulación puede no ser nueva, pero hay varias conclusiones distintas a extraer de la misma. Lo que me sorprendió fue la diferencia en la forma en que se visualizaba el tablero por parte de un jugador fuerte, que ve un juego de ajedrez como si fuera un objeto decorativo y la forma en que lo ve cuando comienza a pensar en las jugadas. En el primer caso, tiene un tamaño y una forma y dos colores, en un contexto más amplio (por ejemplo, en una mesa), pero en el último, se convierte en un amorfo laberinto con reglas e ideas implícitas, sin forma ni sustancia. Comencé a preguntarme si esto era como todo conocimiento: cuánto más lo utilizas, más inconsciente se vuelve. Traté conscientemente de pensar acerca de caminar o respirar, por ejemplo, y se sorprenderá de lo difícil que resulta. Pero entonces se me ocurrió que, aunque las piezas de ajedrez tengan un papel en el juego, no tienen papel alguno en el proceso de pensamiento ajedrecístico. Quizá sólo vemos lo que consideramos relevante y quizá sólo lo que nos parece relevante tiene valor para nosotros.

Esto no es más que una sugerencia, pero para apoyar esta idea me gustaría mencionar a un estudiante de arte de Edimburgo, llamado Roland, que acababa de empezar a jugar. Me dijo que en su cabeza los alfiles eran de un rosa fluorescente y que los caballos (de ambos bandos) eran verde esmeralda, y aunque puede que yo sea crédulo, estoy seguro de que no bromeaba. Seguramente, el ajedrez le sirve de inspiración para su trabajo artístico y tan vívidas imágenes visuales sin duda tenían un gran valor para él. Cuando le pregunté a mi no-jugadora-de-ajedrez favorita, ella me respon-

dió: No tengo un tablero de ajedrez en mi cabeza. ¿Por qué habría de tenerlo? Si quiero ver un tablero de ajedrez, me limito a ver uno real.

Aquí hay problemas, por supuesto, y estas meditaciones no son filosóficamente compactas. Por ejemplo, tan pronto como dejamos de pensar que estamos pensando, ya no seguimos pensando del mismo modo. Pero me pregunto si esta visión puede ayudarnos realmente a comprender la forma en que pensamos. Puede que sea un callejón sin salida. Pero si tal visión es completamente abstracta, ¿acaso se trata de la visión de un hombre ciego? ¿Estamos "viendo" sin nuestro sentido de la vista? Y si no tenemos una imagen visual, ¿qué es lo que vemos, cuando pensamos en ajedrez? ¿Qué guía nuestra búsqueda?

Esperaba que hablar con jugadores ciegos me ayudase a clarificar este tema, pero parece que los jugadores ciegos "piensan" de forma muy similar a los jugadores con pleno sentido de la vista. Desde luego, según Stan Lovell, el presidente de la Braille Chess Association en el Reino Unido, el principal problema para los jugadores ciegos es cometer errores de bulto, porque, de algún modo, olvidan "mirar" (a veces en su memoria, a veces por medio del tacto) un particular grupo o constelación de piezas. Esto se asocia a menudo con el cansancio que resulta de tratar de retener una imagen cambiante en su cabeza, sin una referencia externa que dirija la imagen. Sin embargo, lo que más me sorprendió de estas conversaciones fue un comentario de Graham Lilley (el mejor jugador ciego británico), en el sentido de que primero y por encima de todo, "ve" una idea, normalmente un modelo familiar, y sólo entonces procede a verificarla mediante análisis. También se guía por su sentido del valor. Por otra parte, afirma no contar con imagen visual alguna en sus procesos mentales. Cuando dice que, primero y por encima de todo, "ve" una idea, quiere decir que la "reconoce" antes que verla en el sentido literal. Pasa de una posición a otra sobre la base de sus pensamientos, y mientras haya una dirección para estos pensamientos, dice que allí dirige, en la medida de lo posible, "aquello que da resultado".

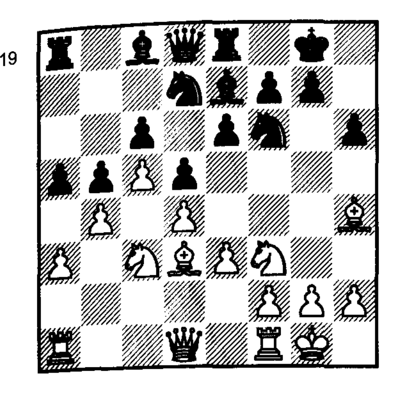
El valor de la evaluación

¿Qué fábula es buena, y cuál no lo es? ¿Necesitamos preguntarle a alguien que nos diga estas cosas?
ROBERT PIRSIG
Zen and The Art of Motorcycle Maintenance

Así pues, sabemos que los jugadores tienen tendencia a ver las posiciones del tablero en imágenes fragmentarias y pensamos que estos pedazos se ven porque nos resultan imágenes familiares. La mayoría de los principiantes tratará de visualizar todo el tablero y a menudo necesitan orientarse cada vez acerca de una pieza. Todo esto está ya muy definido, pero probarlo de forma específica es muy curioso porque lo que los jugadores de ajedrez ven me parece que es lo que les parece de valor. La profesora Susan Greenfield (autora de *Brain Story*, Historia del Cerebro) apoya este argumento: "Estamos lejos de ser pasivas esponjas cerebrales. Resulta que los seres humanos... no vemos con nuestros ojos, sino con nuestros cerebros... su sistema de atención provee información acerca de adónde deben moverse sus ojos. De modo que... si algo sucede en mi campo visual, eso es interesante. Moveré mis ojos allí. Pero ¿por qué habría de dirigir mis ojos allí? Sólo si mi sistema de atención indica la necesidad de dirigirlos allí... lo que vemos depende del contenido único de nuestro personalizado cerebro." Este contenido único puede incluir el elusivo factor x, "talento", pero sospecho que es, en gran parte, una cuestión de historia personal. Lo que nos resulta interesante, lo que es valioso para nosotros, está relacionado con lo que somos, y quiénes somos es, sobre todo, una cuestión de genes y de experiencia.

Nuestra "visión" ajedrecística casi no tiene nada que ver con nuestros ojos, y sí mucho que ver con nuestro sentido de los valores. Algunos ejemplos pueden ayudarnos a dar sentido a esta idea. Por favor, preste especial atención a las palabras que he escrito en cursiva.

19



Minders (1061) – **González** (1466)
Cto. Amateur de EEUU (Oeste) 1993

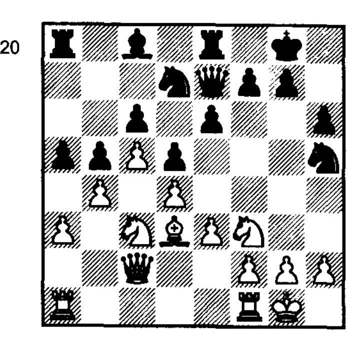
He tomado este ejemplo del capítulo "La maldición del rey cazador descerebrado", del muy instructivo libro de Jeremy Silman, *The Amateur's Mind.* El comentario de Silman es muy revelador (la cursiva es mía): "Las blancas estaban *cegadas ante el hecho* de que su fortuna dependía de su dominio espacial en el flanco de dama y posibilidades de juego en el centro. En lugar de ello, decidieron que *lo que procedía* era atacar en el flanco de rey. ¿Por qué? Supongo que porque *les gustaba* atacar al rey y pensaban que esta oportunidad era *tan buena* como cualquier otra para hacerlo. No hay que decir que ¡ésa no es la forma de jugar bien al ajedrez!". Este comentario me sorprende porque es algo que sucede normalmente, y no siempre es algo malo jugar lo que uno quiere jugar.

13.♘e2?

"Las blancas *piensan* que un caballo en 'g3' les ayudará a crear un ataque en el flanco de rey, sencillamente porque tienen una pieza extra en ese sector del tablero. Sin embargo, las piezas deberían llevarse a casillas en las que tengan futuro. Una vez que el pobre caballo alcance 'g3', quedará mal situado, porque no podrá desplazarse a 'e4', ni a 'f5', ni tampoco a 'h5'."

Otro alumno de Silman adoptó un enfoque también basado "en sus deseos", a partir de la posición del diagrama 19: 13.♕c2 ♘h5 14.♗xe7 ♕xe7.

20



He aquí los pensamientos del jugador con blancas, con un Elo en torno a 1.600: "*Quiero* dar mate a las negras en el flanco de rey. ¿Cómo puedo llegar allí? Su caballo de 'h5' está *mal situado*, de modo que *no quiero* expulsarlo, para reincorporarlo a la acción. Tengo un caballo en 'c3' que *no está haciendo nada*, de modo que debo reactivarlo. Mi peón de 'e3' mantiene a su caballo de 'h5' fuera de juego. No obstante, *quiero* romper en el centro y ocupar 'd6'. Para ello, *debo* lograr contrajuego en el centro. Con e3-e4, consigo jugar en el centro, pero le permito al caballo acceso a 'f4'."

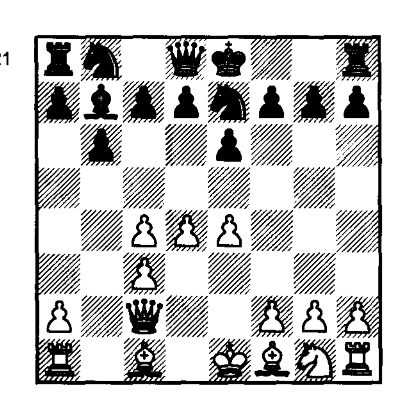
La desesperación de Silman me divirtió: "¡Mi corazón saltó cuando dijo que quería dar mate en el flanco de rey! ¿Qué justificación tiene para ello, que no sean sus propios deseos?". Silman se desespera también por el "miedo a fantasmas" que muestra el jugador, por su preocupación a permitir ...♘f4, invirtiendo dos jugadas para cambiar el caballo negro por su alfil.

En ambos casos, lo que me sorprende es el contenido emocional del pensamiento y la forma en que los procedimientos mentales se desarrollan sobre líneas evaluativas. Los jugadores no sólo "computan" a su manera hasta alcanzar una decisión, sino que acaban eligiendo tras una evaluación. Pero esta evaluación no es una evaluación "objetiva", sino que más bien está basada en deseos, temores y aspiraciones. Su sentido del valor está procesado en términos muy humanos. Las blancas *querían* atacar al rey negro en ambos casos. No es que *pensaran* que la mejor forma de jugar era llevar a cabo un ataque al rey ene-

migo. Su evaluación de la posición estaba impregnada de contenido emocional. Cuando el jugador de 1.600 percibió la posibilidad de que un caballo llegase a "f4", no dejó de pensar que era una idea peligrosa. Tenía la sensación de que ese giro de los acontecimientos no era de su gusto. La primera impresión del lector puede ser que esto demuestra por qué estos jugadores tienen unos 1.000 puntos Elo menos que los mejores del mundo, pero permítame mostrarle los pensamientos de un jugador con (más o menos) esos 1.000 puntos Elo extra y ver cómo marcan la diferencia.

Speelman – Miles
Morecambe 1975
Campeonato Británico

1.c4 b6 2.♘c3 ♗b7 3.e4 e6 4.d4 ♗b4 5.♕c2 ♗xc3+ 6.bxc3 ♘e7



En el prólogo a sus notas de esta partida, Jon Speelman dice: "Uno de los mayores problemas psicológicos al jugar al ajedrez es conseguir el necesario equilibrio entre las jugadas que uno *quiere* realizar, y las jugadas que uno cree que *debería* realizar. Ciertamente, deberíamos tratar de ser siempre *todo lo objetivos posible*. Pero en el calor de la batalla esto, obviamente, resulta *extremadamente difícil*. Se trata de un área en la que la diferencia entre jugadores fuertes y jugadores más flojos es particularmente acusada... Tengo una memoria bastante clara de *las emociones* –aunque, por supuesto, no del cálculo exacto– que me llevaron a arremeter en la séptima jugada. Mi decisión fue la consecuencia de un *embriagante cóctel* de respeto por mi oponente combinado con una *subestimación* de mi posición. Cuando comencé a pensar en esa séptima jugada, *sentí* que debería ser *más bien buena* para mí. Pero entonces comencé a tener *dudas*. Si las negras pueden jugar ...f5 con éxito, entonces podrían quedar con *buen* juego. En algún momento, la idea *radical* de h4 se me ocurrió. Y creo que cuanto más pensaba en ella, tanto más *quería* jugarla. *Eventualmente decidí dar rienda suelta a mis instintos primarios*".

"Aquí es donde comienza *la diversión*. Me *gustaba* mi centro, pero *me ponía nervioso* ...f5. Así que..."

7.h4!?

Me gusta la forma en que Speelman dice "así que", como si 7.h4 fuese el resultado deductivo de sus sensaciones acerca de la posición. Compárense sus comentarios con lo que sigue: "Cuando un bando tiene los dos alfiles, debe tratar de demostrar la superioridad del alfil que no tiene contrapartida. Speelman busca debilitar las casillas negras de su rival, avanzando el peón 'h' hasta 'h6', y ampliando de ese modo el radio de acción de su alfil. La jugada tiene un beneficio adicional, a saber: que permite que la torre de rey sea desarrollada por 'h3'. Por otra parte, si las negras quieren impedir que el peón 'h' llegue a 'h6', tendrán que avanzar su propio peón 'h', aportando así nuevos objetivos al alfil blanco de casillas negras, y debilitando la casilla 'g6', en caso de que jueguen ...f5. Tal vez Speelman había previsto también variantes con problemas tácticos, basados en la diagonal 'a8-h1', y le pareció prudente apartar su torre de la gran diagonal en que se encuentra el alfil de 'b7'. La jugada, por fin, tiene otra ventaja crucial, pues a la continuación más natural de las negras, 7...f5 8.exf5 ♘xf5, puede contestarse con 9.♗g5." Ésta es mi propia interpretación, extraída del córtex izquierdo de mi cerebro.

¿Qué constituye una exposición más verídica de la decisión de Speelman: la diversión, el gusto y los nervios, o la explicación verbal inventada?

7...0-0 8.♖h3!?

"Una vez librado de las trabas de jugar 'debidamente', ¡seguí realizando las jugadas que *quería*!".

¿Por qué "quería" realizar estas jugadas? Podemos asumir que este desplazamiento de torre es coherente con la jugada anterior, pero ¿"pensó" realmente así acerca de estas dos jugadas? No lo digo en un sentido convencional. Creo que sería más preciso decir que aquí "sintió" de esa forma, pero aun esto sería engañoso porque, como hemos visto en el prefacio, pensamiento y emoción no están tan separados como tenemos tendencia a creer.

8...d6 9.♗d3 e5 10.f4!?

"Aunque esto es consecuente, también es tremendamente *provocador*. Cabe suponer que las jugadas 7.h4 y 8.♖h3 hayan *precipitado una buena dosis de adrenalina*". Un flujo frenético se está apoderando del tablero. Me pregunto si Speelman había visto esta posición cuando jugó 7.h4. Lo dudo. En realidad, tengo la sospecha de que efectuó todas estas jugadas (entre la 7ª y la 10ª) lentamente, y que cada una de ellas le costó un buen consumo de energía nerviosa. Desde luego, él mismo admite que aquí había empleado ya 1 hora 10 minutos de su tiempo.

Hay mucho que decir aquí. Mis ideas a propósito de la objetividad están desarrolladas en el capítulo 5, pero por ahora debo decir que durante una partida, no creo que a un jugador le resulte posible. He aquí por qué el ser "todo lo objetivos posible" de Speelman es notable, como lo es su afirmación de que es "extremadamente difícil". Creo que la objetividad al pensar puede ser posible, en términos generales, por ejemplo al analizar un final de peones que no sea de una partida tuya, pero incluso en tal caso la objetividad no es del todo natural, porque normalmente tenemos opiniones preconcebidas acerca de la evaluación y tendemos a dirigir nuestras reflexiones hacia las líneas que encajan en esa evaluación. Más aún: su evaluación estará condicionada por el deseo. Porque quiere ver ciertas cosas, que buscará de acuerdo con su reacción emocional acerca de la posición. En otras palabras, **sus pensamientos siempre tienen un contenido emocional.**

Más concretamente, el papel del deseo en la toma de decisiones ha estado algo desdeñado. Quizá esto pueda entenderse mejor con algún tipo de teoría de estética ajedrecística, pero nuestra atracción por ciertas jugadas también puede explicarse de forma similar a la atracción sexual. Haré la mayor tentativa que pueda por profundizar en esta aguas, que son, por cierto, las más profundas, pero puede que haya aquí una distancia, porque en ambos casos la atracción puede ser un tanto inexplicable, induciendo emociones que no podemos racionalizar del todo, y quizá, en ambos casos, porque también estemos motivados por cierto sentido de la "supervivencia". Dejando el sexo a un lado, la idea de que las evaluaciones se forman sobre la base de la experiencia previa puede ser, en cierto sentido, darwiniana.

Un Gran Maestro alcanza su forma final o plenitud tras cientos de miles de partidas (o años) en la jungla ajedrecística. Durante ese tiempo, sus partidas le han permitido mejorar lenta e imperceptiblemente (adaptación, asimilación), y al decidir una jugada ante el tablero, está de modo inconsciente recordando la experiencia de sus victorias y derrotas pasadas (ascendencia, memoria) para alcanzar una decisión que optimizará sus posibilidades de evitar la derrota (supervivencia) y conseguir la victoria (procreación). Por favor, no me cite en nada de esto, aunque esté escribiendo mi propio libro.

Mi verdadero objetivo es tratar de explicar y explorar la idea de que **todo pensamiento ajedrecístico es evaluativo.** He llegado a la conclusión de que la evaluación no es un proceso independiente de pensamiento, al que nos conectamos cuando lo consideramos importante, sino un proceso integral que es el piloto de nuestros pensamientos, y no sólo el piloto, sino también el copiloto, la azafata, la comida y la vista desde la ventanilla. Es toda la sandía, está omnipresente, es el hilo rojo de nuestro pensamiento, sin el cual no podríamos pensar en absoluto.

Cuando calculamos, planeamos, pensamos en abstracciones, nos preocupamos, realizamos juicios de valor, verificamos que no haya

errores, comparamos piezas y estructuras de peones, estamos siempre pensando acerca del valor relativo de las cosas. Esta jugada es "mejor" que aquélla (tiene más valor). No "confío" en esta línea (dudas acerca de su valor). Necesito cambiar torres (mi posición será más valiosa si las torres desaparecen del tablero). Esto puede parecer *contraintuitivo* a primera vista, porque generalmente pensamos en la evaluación como algo que uno se detiene a hacer, quizá tras haber calculado o tras una modificación en la estructura de peones. Pero si se detiene usted atentamente en sus pensamientos, comprenderá que continuamente está realizando algún tipo de juicio de valor. En la mayoría de los jugadores, ése puede ser un proceso en gran parte inconsciente, pero **sin duda hay algún tipo de *conciencia pre-intelectual* en sus pensamientos ajedrecísticos.** Usted calibra el probable valor de las distintas posiciones e ideas antes de descartarlos. Sus evaluaciones conscientes e inconscientes pueden cambiar, pero el proceso fundamental subyacente en sus pensamientos siempre está ahí. Puede que lo perciba o no, pero mientras lee estas palabras, las está usted evaluando.

He aquí el problema: en ajedrez todo pensamiento es evaluativo. Lo que se busca es el valor. La "visión" de los jugadores más fuertes es abstracta, porque el valor no tiene una forma visible. No puedes "ver" el valor más de lo que pueden verse las ideas. Nuestra apreciación del valor es, en última instancia, cuestión de sensaciones.

Creo que esto es algo como lo que Julian Hodgson quería expresar cuando me dijo que el ajedrez, a los niveles más altos, es "**como un río, en el que te dejas llevar por la corriente**". Sigues el curso de los valores. No es que busques cosas distintas, te pares después de cada una y evalúes. Sino más bien que tu sentido del valor determinará lo que buscas y cuánto tiempo debes invertir en buscarlo. Cuando jugué un match a seis partidas con Michael Adams, me asombró lo poco que él había visto. Sí, es cierto, ¡oh sorpresa!, que sólo está entre los diez mejores del mundo. Pero, seriamente, creo que yo vi más en general, pero lo que vi era relativamente de poco valor, mientras que Mickey seguía el curso del río: sabía adónde debían ir sus pensamientos. Mickey me venció de forma muy convincente: 5 (calidad) – 1 (cantidad). Ciertamente, después del match, cuando discutíamos acerca de ajedrez, Mickey admitió de buen grado no haber visto gran cosa en general. "Eso debe haber sido una revelación para ti", me dijo, con los ojos abiertos como platos.

Por entonces sólo podía parpadear ante esos comentarios, pero creo que ahora tengo una idea más clara de lo que significan. A riesgo de pasarme con las metáforas, la evaluación no sucede cuando el revisor del tren comprueba el billete, la evaluación es el conductor del tren, sin el cual no podrías moverte en absoluto, o saber cómo llegar a donde quieres ir. Y lo mismo que en el tren, casi nunca ves al conductor. La mayoría de lo que su cerebro procesa no se ve en cuanto a que está usted evaluando de forma inconsciente y utilizando ese inconsciente para alcanzar sus evaluaciones.

Esto me recuerda una partida que jugué contra Julian Hodgson, en la que encontré una idea muy creativa, que casi tenía una importante laguna, pero que seguía dando resultado, debido a un asombroso recurso. Siento no poder recordar la posición, pero recuerdo que Julian me felicitó por la idea, diciendo que le había gustado especialmente el hecho de que él no pudiese hacer X, a causa de Y. Entonces, cuando le dije que aunque era vagamente consciente de X, no había visto Y, él me aseguró que sí lo había visto, pero que no me había dado cuenta, porque "**la mayoría de los cálculos es inconsciente.**" No estoy diciendo que el cálculo inconsciente sea lo mismo que la evaluación, pero desde luego las dos cosas parecen operar juntas de algún modo.

La razón por la que menciono la idea de que todo pensamiento es evaluativo, en el contexto de la emoción, es que la evaluación es, al menos en parte, un tipo de proceso emocional. Cuando alguien dice "no parece correcto", está expresando algo que podría calificarse de "pensamiento emocional". Y esto, desde luego, guarda relación con el prefacio, donde sugerí que todo pensamiento tiene algún tipo de contenido emocional. El pensamiento ajedrecístico es evaluativo, porque la evaluación es lo que sucede cuando pensamiento y emoción van de la mano. Y pensamiento y emoción siempre van de la mano.

Estoy encantado de haber descubierto que comparto esta idea con el fallecido, pero legendario, Jan Hein Donner, quien escribe lo siguiente en *The King* (El Rey), página 336: "El pensamiento de un jugador de ajedrez –en tanto que se trata de actividad mental– está, sobre todo, relacionado con el cálculo. Cuando está reflexionando sobre su próxima jugada, en su mente apenas hay sitio para otra cosa que no sea un constante 'si hago esto, entonces él hará esto otro' y así sucesivamente. Esto es, en principio, experimental por naturaleza, puesto que no le está permitido tocar las piezas y está obligado por esta razón a moverlas en su cabeza. *Pero esta silenciosa meditación está basada en un tipo de husmeo táctil, o actividad tacto-mental de naturaleza totalmente distinta, inconsciente en gran parte; un trasfondo muy cargado de emociones, una forma de percepción antes que el pensamiento, puesto que, por naturaleza, es esencialmente pura evaluación. Por todo esto, el cálculo debe iniciarse a partir de ciertas evaluaciones, pues de no ser así ni siquiera sabrá dónde detenerse.*"

Una razón por la que los jugadores pueden resistirse a esta idea es porque es fácil dejarse llevar por una dualidad popular, a saber, que hay dos formas de jugar al ajedrez: la posicional y la táctica. Muchos asumen que la primera se basa en el reconocimiento de modelos y la "intuición", mientras que la segunda es, más o menos, cálculo puro, táctica deslumbrante y cuestión de quién calcula mejor. Muchos la consideran una significativa línea divisoria. Pero esto es un sinsentido, por decirlo de un modo educado. **Una buena jugada es una buena jugada, antes de ser un tipo particular de jugada, y una buena posición es una buena posición, antes de ser un tipo particular de posición.** Nuestra evaluación de la calidad siempre precede a la identificación de los tipos. Ambos tipos, en cualquier caso, están basados en modelos. Por otra parte, es más que raro encontrar una buena idea posicional que no incluya una importante dosis de táctica, y también es raro que la táctica sea contraria al espíritu de la posición.

Cultivo de la intuición

Pregúntese a sí mismo: ¿cómo consigue un hombre "olfato" para algo? ¿Y cómo puede usarse ese olfato?
WITTGENSTEIN
Philosophical Investigations

Así que ¿qué es lo que sabemos? Todo el pensamiento ajedrecístico es evaluativo. ¡Magnífico! ¿Cómo le ayudará esto a un jugador de 1.800 a convertirse en otro de 2.000 Elo?

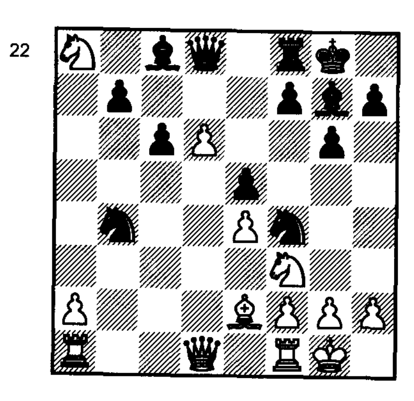
No tengo una respuesta fácil, pero mi primera sugerencia es **que se tome en serio la idea de "hablar con sus piezas".** Cuando les habla a sus piezas, trae a la superficie inconscientes juicios de valor en cuanto a sus pensamientos, y les permite a sus piezas "decirle" lo que "opinan" acerca de cómo actuar o proceder en la partida. La idea está estrechamente relacionada con "el valor de las piezas", tema que discutiremos en el capítulo 4, pero por ahora podemos ceñirnos a un aspecto más básico. Una vez que comprenda que evalua bien es la clave para encontrar buenas ju gadas, lo que tiene que hacer es aprender evaluar. Esto parece sencillo, pero existe e peligro de que si evalúa usted de la form convencional (pararse y sopesar desequili brios, etc.), caerá en sus viejos modelos d "pensamiento", con sus reglas, memorias impresiones penosas. A veces es mejor echa una mirada fresca a la posición, y hablar co las piezas puede ser una forma efectiva de ha cerlo.

Si esto le suena disparatado, tratándose c un juego tan "serio" como el ajedrez, tal ve pueda creer a un escritor más "serio". Nin zovich, pongamos por caso. Cadenas de pe nes, bloqueadores, profilaxis y todo eso. Nin zovich también recomendaba algo muy s

milar a hablar con las piezas: "Por extraño que parezca, para mí las piezas de ajedrez tienen alma, deseos, albergados en su subconsciente, que sólo yo puedo entender. Quieren algo, sin entender por qué. Yo tampoco lo entiendo, pero sé lo que quieren." (*Mi Sistema).* Donner parece estar de acuerdo, y sugiere que "cualquiera que realice un trabajo manual, en la actividad que sea, aunque sólo fuese con la pluma, reconocerá de inmediato esta experiencia." Por otra parte, Donner parece considerar este tipo de conciencia de los "deseos" de objetos inanimados como parte de "un sistema perceptivo perfectamente afinado" (*The King*). Consideremos la siguiente partida y veamos cómo se refleja en ella esta idea. Mis notas son algo superficiales, en parte porque no quería distraer de la "conversación" de Tiger (Hillarp Persson), y también porque un análisis profundo requeriría varias páginas, incluso sin permitirme explicaciones verbales.

P. H. Nielsen – Hillarp Persson
Copenhague 1998
Politiken Cup

1.c4 g6 2.d4 ♗g7 3.e4 d6 4.♘c3 ♘f6 5.♗e2 0-0 6.♘f3 e5 7.0-0 ♘c6 8.d5 ♘e7 9.b4 a5 10.♗a3 ♘h5 11.c5 axb4 12.♗xb4 ♘f4 13.♘b5 c6 14.♘c7 ♘exd5 15.♘xa8 ♘xb4 16.cxd6

22


El comentario de Tiger sobre esta ráfaga de juego inspirado fue éste: "Había preparado 16...♗g4, en lugar de 16...♗f5, que encontré ante el tablero. Como pensaba *Winnie the Pooh*, bajando las escaleras con la cabeza por delante: 'debe haber alguna otra forma de bajar'. Tuve la misma sensación. Basta con mirar la posición después de 16.cxd6: el único problema de las negras es el caballo de 'b4' que, ay, tenía que ir a 'd5'."

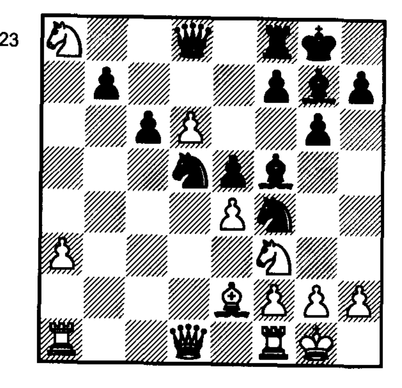
16...♗f5!!

Esta jugada también parece estar motivada por una charla con el alfil de "g7", que cobra vida de forma espectacular. La inmediata 16...♘bd5 no es tan buena, si no por motivos tácticos, porque las blancas lo obligan a jugar allí con la irrelevante jugada a3, y también porque deja el alfil de "c8" inactivo.

17.a3

O bien 17.exf5 e4 18.fxg6 hxg6 19.♖b1 ♘xa2 (19...♘bd5!?) 20.♗c4 ♘c3 21.♕d2 ♕f6.

17...♘bd5!

23


18.exd5 e4 19.♖c1

Después de 19.♖a2 exf3 20.♗xf3 ♕xa8 21.dxc6 bxc6, la situación de las negras es mejor.

19...♕xa8 20.dxc6 ♕xa3 21.♘h4

21.d7 ♕xc1 22.d8♕ ♘xe2+ 23.♕xe2 ♕xf1+ 24.♔xf1 ♖xd8 25.♘g5 bxc6 deja a las negras mucho mejor. Las damas no son tan importantes cuando todo el juego tiene lugar en un solo sector del tablero, porque su capacidad de largo alcance es algo redundante, ya que todo sucede en un área reducida.

21...♗e6?!

Parece más convincente 21...♕xc1, pero aunque esta horripilante retirada saque de apuros a las blancas, me gusta la forma en que "evita" al caprichoso caballo de "h4".

22.♗c4 bxc6 23.♗xe6?

23.♖e1 es una mejora. Entonces, parece forzado 23...♗d5, y después de 24.g3 ♘d3 25.♗xd3 exd3 26.d7, las negras deben luchar por las tablas.

23...♕xc1 24.♕xc1 ♘e2+ 25.♔h1 ♘xc1 26.♗d7 ♘d3 27.♗xc6 f5 28.g3 ♖b8 29.♘g2 ♗d4 30.♘f4 ♘xf2+ 31.♔g2 ♖b2 32.♗d5+ ♔h8 33.♗c4 ♘g4+

Las blancas se rindieron.

Recuerdo haberle contado a Tiger esta idea de "hablarles a las piezas" y a él pareció gustarle enseguida. No comentó nada, pero podría decir que entendió su valor. Fue en Copenhague, en 1995. Tiger tenía 2400 Elo. Cuando escribo este libro tiene 2550 y es un Gran Maestro que, en mi opinión, no ha alcanzado aún su tope. La mayor parte de su progreso cabe atribuirla a la cantidad de trabajo duro que ha llevado a cabo y a la asimilación de modelos. Su intuición ha mejorado de esta forma, pero, parafraseando a Descartes, no basta con tener buena intuición, también hay que emplearla bien.

Parece que la idea de hablar con sus piezas, le ha ayudado a Tiger en este sentido. Esto es lo que dijo cuando le pedí que me hablase acerca de su inclinación por esta técnica:

"Creo que está conectado con el concepto de 'casillas débiles', aunque no exclusivamente. Cuando les preguntas a tus caballos qué es lo que quieren, refiriéndote a la dirección general de sus ansias, obtienes una visión diferente de la situación del tablero. Me ayuda especialmente cuando trato de ser, digamos, demasiado exacto, cuando el cálculo exige demasiado del pensamiento. Si juegas una apertura muy aguda y luego te encuentras en una posición estratégicamente difícil, donde el ritmo ya no es lo más importante, entonces es muy buena idea cambiar de marcha, preguntándoles a tus piezas adónde les gustaría ir. He utilizado mucho este truco. En los finales hablo continuamente con mis piezas. Sospecho que, hasta cierto punto, eso es lo que hacen los jugadores fuertes, o al menos, es una buena explicación para lo que alguien está tratando de hacer en un final, al buscar l[a] constelación óptima de piezas.

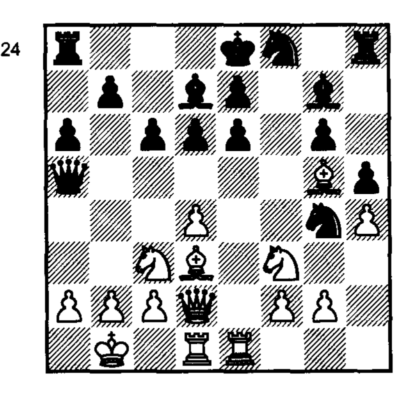
"También en el medio juego es una buen[a] cosa tratar de descubrir qué piezas cambiar [y] cuáles conservar. Una pieza que no tiene vo[-]luntad, cuyo deambular por el tablero no tien[e] sentido, debe cambiarse.

"El concepto de *hablarles a las propia[s] piezas* puede estirarse infinitamente, per[o] yo suelo utilizarlo para 'descomputarizar' mis pensamientos y producir un ajedre[z] más animado."

Si la partida anterior no fue suficiente par[a] mostrar estos conceptos en acción, le propon[-]go examinar la siguiente gema:

Hodgson – Hillarp Persson
Olimpiada de Erevan 1996

1.d4 d6 2.e4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.♗e3 a6 5.♕d[2] ♘d7 6.h4 h5 7.♘f3 ♘gf6 8.e5 ♘g4 9.e6 fxe[6] 10.♗d3 ♘f8 11.0-0-0 ♗d7 12.♖he1 c[5] 13.♗g5 ♕a5 14.♔b1

24


Póngase usted en la piel de las negras. H[a] jugado una apertura provocadora y su opo[-]nente ha respondido de forma clásica, cen[-]tralizando sus piezas y, mediante un sacrifici[o] posicional de peón, ha colocado a sus pieza[s] en una posición pasiva. En tales situacione[s] lo normal es que **se sienta** incómodo en g[e]neral, pero es importante poner el dedo en [la] llaga del descontento. En este caso, creo qu[e] el rey negro se encuentra algo incómodo, a p[e]sar de su saludable cobertura de peones, sob[re] todo por la mayor actividad de las torres bla[ncas]

cas, y por la proximidad de las debilidades de "g6" y "g5". Pero ¿es el rey negro verdaderamente la cuestión? Hable con su caballo de "f8", y éste le dirá que está atado de pies y manos. Usted le explicará que está cumpliendo una importante tarea y que necesita que siga donde está, protegiendo "e6" y "g6". Pero esto, naturalmente, entra en conflicto con los deseos de las torres, a las que les gustaría acceder a "f8" para jugar sobre la columna semiabierta "f". Usted querría, por otro lado, enrocar largo, pero entonces quedaría colgado el peón de "e7". De modo que el problema se reduce a la superioridad de las torres blancas y a la dificultad de emplear sus propias torres. ¿Cómo resolver esto?

Hable con su torre de "a8", quien probablemente le diga que se siente feliz de estar donde está, porque aspira a proteger su rey, manteniendo abierta la opción del enroque largo, y también porque puede activarse avanzando uno de los peones del flanco de dama, en el momento oportuno. Su torre de "h8" no está tan segura de su suerte, porque mientras el caballo siga en la casilla "f8", el enroque corto no será posible realizarlo. Así que, ¿qué puede hacer? Mantenga una larga charla con su pieza de "h8" y tomen juntos una decisión...

14...♖h7! 15.♕e2 ♗h8! 16.♗d2 ♖f7! 17.♘e4 ♕b6!

Una jugada importante, que mantiene bajo vigilancia "d4" y "b2". El rey blanco puede sentirse ahora ligeramente molesto, ya que, después de todo, el peón de "d4" está cubriendo precisamente el mate ...♕xb2++. Una computadora puede no registrar esto, pero los seres humanos solemos percibir tales detalles. Ahora, la torre que está en la casilla "f7" puede eliminar el defensor de "f3", y también se ha creado algún tipo de presión latente sobre "f2". Dama, torre y caballo se mantienen ojo avizor.

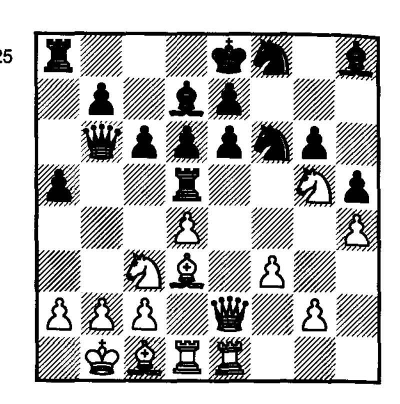
18.♗c1

Hodgson es conocido por sus temibles ataques, pero si observa cuidadosamente sus partidas, verá que presta suma atención a sus puntos débiles, y es muy consciente de la seguridad de su propio rey.

18...a5!?

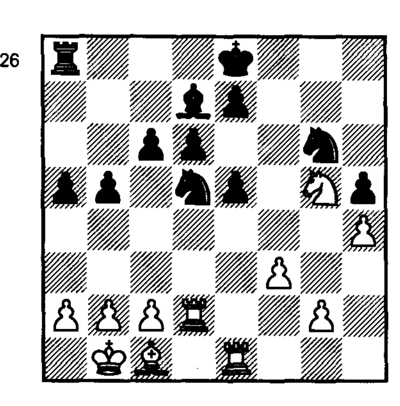
Una jugada algo misteriosa, pero gana espacio (algo que las negras necesitan), y tal vez la torre de "a8" pueda entrar en juego en algún momento, por "a5".

19.♘fg5 ♖f5! 20.f3 ♘f6 21.♘c3 ♖d5!



Fantástico ajedrez. Para poder jugar de esta forma tiene que ser usted relativamente resistente al *materialismo* (véase capítulo 4). Por ahora, retroceda hasta el movimiento 14 y compare el valor de la torre de "h8" con el del caballo de "c3". Ahora considere el valor de la torre que se encuentra en "d5" y piense si puede capturarse, pues tal captura mejoraría la coordinación del equipo negro y perdería el peón de "d4".

22.♘xd5 ♘xd5 23.♕d2 ♗xd4 24.♗xg6+ ♘xg6 25.♕xd4 ♕xd4 26.♖xd4 e5 27.♖d2 b5!



Una posición difícil de evaluar. Puedo suponer que está más o menos igualada, pero a mí me gusta el centro de las negras, y también debe ser más divertido jugar de su parte, puesto que han sido las principales instigadoras del giro de acontecimientos que ha desembocado en esta posición. Por comentar un aspecto más técnico, en aquellos casos en los que un bando tiene calidad de ventaja, pero existen alfiles de distinto color en el tablero, el desequilibrio material puede ser difícil de interpretar. Si no hay otro material sobre el tablero, rey, torre y alfil contra rey, alfil y caballo (siendo los alfiles de distinto color), el GM Keith Arkell me dice que el bando con la calidad de ventaja puede ganar, cosa que no podría hacer de ser los alfiles del mismo color. Sin embargo, cuando la posición es relativamente cerrada, como es aquí el caso, los alfiles de distinto color pueden favorecer al bando con calidad menos (es difícil, por ejemplo, jugar g4, y "c2" es vulnerable). Quizá sea similar a lo que sucede, en general, con alfiles de distinto color, en el sentido de que tienden a favorecer al bando que lleva la iniciativa.

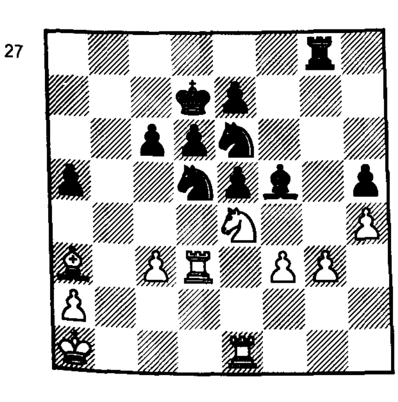
28.g3 b4

En cierto modo, yo prefiero 28...a4!?, que parece asegurar el caballo en "d5". Después de 29.a3 (29.b3 b4!?) 29...♗f5 30.♘e4 ♔d7, no está claro que las blancas puedan utilizar su alfil.

29.♖d3 ♗f5 30.♘e4 ♔d7 31.♔a1

Ahora debería volver a hablar con sus piezas. ¿Cuál de ellas necesita atención más urgente?

31...♘f8! 32.c4 bxc3 33.bxc3 ♘e6 34.♗a3 ♖g8?



Tengo la impresión de que este movimiento de torre se jugó de manera apresurada. Tiger suele encontrarse en apuros de tiempo en esta fase de la partida. La torre parece que quiere ir a la casilla "g8", pero quizá había mayores prioridades, puesto que ahora la posición blanca cobra nueva vida.

Hacer en este momento 34...♘b6!?, o bien 34...♔c7 35.c4 ♘f6!?, mantendría el control de las negras, que podrían estar mejor, o aún más. Si consiguen impedir que las blancas jueguen c4 y g4, entonces la posición negra seguirá mejorando. Este tipo de posición, en la que la ventaja parece pequeña, pero la tendencia es irreversible, es más habitual de lo que muchos autores parecen creer. Una parte de mí quiere decir que las negras están ligeramente mejor, pero otra parte de mí quiere decir que su ventaja es decisiva. El capítulo siguiente trata de resolver este tipo de problema.

35.c4! ♗xe4 36.♖xe4 ♘b4 37.♗xb4 axb4 38.♖xe5 ♖xg3 39.♖a5 c5 40.♖a7+ ♘c7 41.a3 ♔c6!? 42.axb4 cxb4 43.♔b2 e5!?

Está claro que, en esta partida, Tiger trata de emplear al máximo todas sus piezas. Otra posibilidad era ir directamente a por el peón "h".

44.♖b3 e4 45.♖e3 exf3

En este momento la partida se declaró tablas, lo que es justo en cierto sentido, pues ambos contrincantes omitieron el movimiento 46.♖e7, que parece ganar en el acto. Pero en otro sentido, este resultado también es descorazonador, a causa de la superlativa concepción de las negras en la fase anterior de la partida.

Para añadir un nuevo argumento a la idea de hablar con las piezas, el ex Campeón del Mundo, el alemán Emmanuel Lasker, basó su teoría de estética ajedrecística en la idea de "**éxito**", o más precisamente, "el éxito de las piezas". El ideal de Lasker es que las piezas cumplan una tarea de vital importancia, cuando sólo hay para ellas una forma de hacerlo. En un sentido, esto es como hablar con las piezas, porque consulta usted con sus efectivos de forma muy productiva, y les "pre

gunta" de qué forma pueden sacar el máximo partido de ellas mismas, en aras del bien común.

De modo que, en mi opinión, "hablar con sus piezas" es una forma efectiva de cultivar sus capacidades intuitivas. También creo que el "humor" es una cualidad de enorme importancia para un jugador de ajedrez, aspecto sobre el que pronto volveremos. Sin embargo, ahora me gustaría recomendar dos técnicas de entrenamiento de la Escuela Dvoretsky/Yusupov.

La primera consiste, sencillamente, en "adivinar" más a menudo (véase *Entrenamiento para el Jugador de Torneo,* capítulo 4, Ataque y Defensa). Al jugar una partida o ver una posición nueva, realice una rápida evaluación de la posición y trate de imaginar cómo puede evolucionar el juego, y luego compare sus ideas con un análisis existente, o bien con su opinión más ponderada, una vez que haya considerado la posición durante un período de tiempo más largo. Esto le dará cierto sentido acerca de su capacidad intuitiva y debería ayudarle a realizar previsiones más eficaces y, eventualmente, le permitirá confiar más en sus primeras impresiones.

La segunda es la idea de "bosquejos posicionales" (véase capítulo 3, del libro antes citado) que, en esencia, implica esbozar posiciones instructivas en una ficha, y darle sentido para usted mismo gracias a sus propias palabras. Aunque hace tiempo que no empleo esta técnica, siento que resultó efectiva durante mi transición de Maestro Internacional a Gran Maestro. La técnica se basa en la idea de que el número de posiciones que tiene usted en su "base de datos intuitiva" no es lo que verdaderamente cuenta, sino lo bien que las entiende y cómo puede adaptarlas, por lo general de forma inconsciente, a sus problemas ante el tablero. Por ejemplo: si está cometiendo el mismo tipo de error una y otra vez, puede ser una buena catarsis extraer las posiciones en las que se extravía y reunirlas, examinándolas en "toda su gloria".

Las trampas de la analogía

El encanto de la memoria, uno diría el genio, radica en que es exigente, audaz y temperamental. Rechaza la catedral edificada y se le queda grabada la fotografía de un niño comiéndose una raja de melón en el suelo.
ELIZABETH BOWEN

¿A qué nivel dejamos de repetir lo que recordamos y comenzamos genuinamente a entender por qué realizamos tal jugada? A mi nivel, se trata casi por completo de memoria, en gran parte fuera de contexto.
RICHARD JAMES
Autor y profesor de ajedrez, Elo próximo a 2000

Una nota de advertencia. El reconocimiento de modelos no es, por regla general, un proceso consciente. Hay una diferencia entre "sentir" las jugadas correctas, a partir de una inconsciente base de datos intuitiva, y tratar de copiar una posición recordada a medias de su banco de memoria y pasarla a otra nueva. No hay nada erróneo con el razonamiento análogo en ajedrez, siempre que se realice de forma apropiada, como vimos, por ejemplo, en la partida de Rozentalis, al comienzo de este capítulo. Pero existe un peligro, en el sentido de que el tipo de posiciones que pueden producirle una impresión no sean absorbidas de forma tan "pura" como usted puede creer. Otra razón por la que me gusta la técnica de los bosquejos posicionales es que el tiempo y el cuidado que uno se toma en confeccionarlos ayuda a prevenir el tipo de razonamiento erróneo que veremos a continuación.

Speelman – Rowson
Londres 1999
Olimpiada de los Deportes Mentales

1.♘f3 ♘f6 2.c4 g6 3.b4 d6 4.♗b2 e5 5.d3 ♗g7 6.g3 0-0 7.♗g2 a5?!

El control de "c5" no compensa del todo la superioridad estructural de las blancas en el flanco de dama.

8.b5 ♘bd7 9.♘fd2 ♘c5 10.♘c3 ♖e8 11.♘b3 ♘e6 12.♘a4 h5! 13.e3! h4

Tras 13...c6!? 14.bxc6 bxc6 15.♗xc6 ♗d7 16.♗xd7 ♕xd7 17.♘d2 ♖ab8 18.♗c3, no veía una forma convincente de progresar para las negras.

14.♘d2! ♖b8?!

Es más combativo 14...♘g5.

15.♘f3! hxg3 16.hxg3 c6 17.♖b1

28

17...c5?

Mirando ahora la posición, me sorprende la increíble fealdad de esta jugada y, sin embargo, durante la partida la realicé rápidamente y con confianza. Tengo el suficiente entendimiento para ver que cerrar el centro, debilitar "d5" y entregar las casillas blancas es un horrible error posicional, y lo curioso es que, durante la partida, estaba seguro de que ésta era la jugada correcta en la posición.

18.♘d2 b6 19.♘c3 ♘c7 20.♗c6!

Sólo en este momento me di cuenta de que se me había escapado algo. Las blancas están claramente mejor o, al menos, controlando claramente la situación, y acabaron ganando. ¿Por qué sucedió esto? La respuesta se encuentra en la siguiente partida, jugada seis años antes, comentada por Tiviakov en *New In Chess* (nº 1, 1994). Los cuatro comentarios entrecomillados son de Tiviakov.

Hodgson – Tiviakov
Groninga 1993
Interzonal de la PCA

1.c4 e5 2.g3 ♘c6 3.♗g2 g6 4.♘c3 ♗g7 5.♖b1 ♘f6!

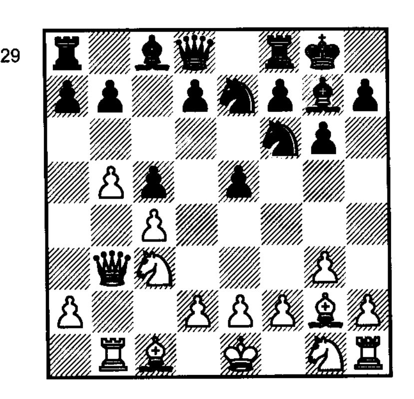
"En mi opinión, esta jugada es más fuerte que la continuación habitual, 5...d6 6.b4, etc., porque las negras tienen ventaja en desarrollo y deben tratar de ganar todo el tiempo que puedan."

6.b4 0-0

"Lo más importante para las negras es abstenerse de ...d6."

7.b5 ♘e7 8.♕b3 c5!

29



"Una jugada muy importante, que resulta posible por el hecho de que el peón 'd' sigue en 'd7', y tras el cambio en 'c6', las negras pueden retomar con ese peón".

9.bxc6?!

"Era mejor abstenerse de cambiar en 'c6', y desarrollar el caballo (9.♘f3), o bien jugar 9.d3 ó 9.e4. La posición está igualada, pues las negras controlan el centro y las blancas no pueden progresar en el flanco de dama."

9...dxc6

Las negras están ligeramente mejor aquí y, tras diversas aventuras, consiguieron ganar la partida, con lo que Tiviakov se clasificó para los matches de Candidatos.

La jugada ...c5 de Tiviakov fue excelente, y la mía (...c5) una auténtica *castaña.* Las posiciones son muy distintas y, sin embargo, decidí aplicar lo que pensaba era la misma idea. Lo que había producido especial impresión en mi memoria, de la partida de Tiviakov, fue su afirmación de que a cualquier 9ª jugada normal de las blancas, la posición sería igualada, debido al control central de las negras y a la incapacidad de las blancas de hacer algo en el flanco de dama. Al principio, asumí que las

blancas podían utilizar la casilla "d5", pero cuando comprendí que eso no serviría de nada, la idea me pareció fabulosa.

Al recordar este concepto, estaba dispuesto a jugar ...c5 contra Speelman, pero quise esperar hasta que las blancas ya no pudiesen enrocar largo, en cuyo caso la columna "h" sería menos preocupante. Entonces, cuando jugó 17.♖b1, pensé que 17...c5 conduciría también a una posición igualada y que, tal vez, incluso quedaría mejor, debido a que las blancas no tenían ningún lugar apropiado para su rey. Pero, por supuesto, este razonamiento es penosamente erróneo. El control que las blancas ejercen de la columna "h" puede que no conduzca a un acelerado mate, pero no deja de ser un factor muy significativo en la posición, y mientras que en la partida de Tiviakov, el caballo negro de "e7" cumple la buena función de controlar "d5", conservando en cartera la posibilidad de llegar a "f5", mi caballo de "c7" es mucho más pasivo. Por último, quizá más importante aún sea que mi peón de "b6" es muy débil.

Supongo que sólo puedo culparme a mí mismo en el presente caso, pero creo que este ejemplo subraya el papel de las emociones en ajedrez, en relación, en este caso concreto, con la memoria. No fue que yo *pensase* que el razonamiento subyacente en la jugada ...c5 de Tiviakov pudiese aplicarse a mi partida, fue que *me gustaba* el concepto de mantener cerrado mi flanco de dama, sin tener que preocuparme por la debilidad de "d5". Mi memoria me jugó una mala pasada, sirviéndome en bandeja un modelo envenenado. Tal es el peligro de razonar por analogía. Así que tenga cuidado con aquellas ideas que "le gustan", porque puede utilizarlas de forma inadecuada.

Hay un apoyo para esta advertencia en la psicología de la *Gestalt*, que sugiere que la experiencia pasada no siempre nos ayuda a resolver problemas y que incluso puede ser contraproducente. Luchins (en 1942), por ejemplo, dijo: "El hábito crea un estado mental mecanizado, una actitud ciega hacia los problemas. No se examina el problema por sus propias características, sino que es empujado por la aplicación mecánica de un método ya utilizado."

Richard James dio un ejemplo divertido y muy instructivo de este fenómeno, que comienza con un juvenil quejándosele de una derrota: "¡He perdido por su culpa!", exclamó el joven. Cuando le mostró la partida, quedó claro cuál era el motivo de tal acusación. La semana anterior, el instructor había dado una clase en el club acerca de un tema táctico, con partidas que comenzaban con 1.e4 e5, por ejemplo, después de 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♗c5?! 4.♘xe5! ♘xe5 5.d4. Este modelo es toda una sorpresa cuando se ve por vez primera y resulta tan atractivo que lo normal es que trates de plantearlo tan pronto como tengas ocasión. El chico comenzó su partida con 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗c4 ♗c5, y ¿adivina qué jugaron las blancas? 4.♘xe5?, y después de 4...♘xe5 5.d4 ♘xc4, perdieron una pieza limpia. "¡Vaya idea más estúpida!", debe haber pensado.

Tales casos extremos son raros y, por supuesto, no tenemos por qué caer necesariamente en ese problema, pero muchos jugadores de ajedrez son pertinaces en las viejas certezas y no pueden romper con sus propios modelos. El principal problema de confiar en una interpretación consciente de una idea que se recuerda de forma confusa es precisamente que es *consciente* y, por tanto, sólo utiliza la superficie de la mente. Éste es también un aspecto del pecado de *pensamiento*, puesto que cuando pensamos con la superficie de la mente, estamos empleando sólo una fracción de nuestros recursos. Ésta es una de las muchas cosas que pueden provocar confusión.

¿Confundido por la confusión?

La principal dificultad al pensar es la confusión. Tratamos de conseguir demasiadas cosas de inmediato. Emociones, información, lógica, esperanzas y creatividad se agolpan dentro de nosotros. Es como hacer malabarismos con demasiadas pelotas.
EDWARD DE BONO

Ya hemos comentado la forma en que el cerebro tiene una natural inclinación a efectuar y reorganizar conexiones entre modelos, y ahora ha llegado el momento de mostrarle por qué esto conduce a confusión, al tratarse de un fenómeno común en el tablero. En esencia, su mente, abandonada a sus propios mecanismos, utiliza clichés y modelos repetibles de "pensamiento". A lo largo del tiempo, tales clichés acaban convirtiéndose en una especie de "reglas": no hay que jugar caballos a la banda, no tome nunca el peón "b" con la dama, dama y caballo son mejores que dama y alfil, y nunca invites un vampiro a cenar. Sin embargo, las posiciones y las ideas de ajedrez a menudo se resisten a que les impongan las reglas a efectos explicativos.

Aunque en ajedrez existen directrices útiles, parece que casi no hay más reglas a seguir que las que constituyen instrucciones básicas. Watson ha hecho un excelente trabajo, al explicar este concepto en *Los Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*, y llama a este fenómeno **"independencia de las reglas"**. La estrategia clásica se basaba en ciertos preceptos como "juegue en el sector del tablero en que es más fuerte", "un ataque de flanco siempre debe responderse con un ataque en el centro", etc., pero a medida que la estrategia ajedrecística se ha vuelto más y más "dinámica", ha quedado claro que había muchas excepciones a estas reglas y que hasta los jugadores más fuertes las estaban vulnerando. Tanto es así que estas "reglas" comenzaron a parecer irrelevantes, incluso engañosas. Así que la habilidad en ajedrez dejó de ser menos una cuestión de aplicar reglas generales universales, que de evaluar correctamente los elementos específicos que confluyen en una posición dada. Esto está bien resumido por el gurú de la estrategia dinámica en ajedrez, Mihai Suba, cuando dice: **"En ajedrez, la regla de oro es que no hay reglas de oro."**

Otra forma de ver la cuestión es comprender que el propósito de las reglas, en general, es darles sentido a "sistemas complejos" como es el ajedrez. Sin embargo, cuando las reglas no pueden ser formuladas en lenguaje matemático, deben formularse en lenguaje convencional y, puesto que el lenguaje es esencialmente simple (fácilmente inteligible), y el ajedrez es esencialmente complejo, las reglas no van a "encajar" de ningún modo exacto. Esto no significa que las reglas sean inútiles, pero sí que no podemos confiar ciegamente en ellas a la hora de tomar decisiones correctas.

Esto es problemático para el jugador de ajedrez, porque estas reglas son, en muchos casos, algo así como faros en la oscuridad. Sin esos faros, ¿cómo vamos a orientarnos en este misterioso juego? Dado el insondable número de posibles ideas en cualquier posición, ¿cómo vamos a encontrar las más plausibles, si no tenemos reglas que nos guíen?

Bueno, en realidad, sí tenemos reglas para guiarnos, pero estas reglas no son, en modo alguno, absolutas y, por consiguiente, se parecen más a "directrices" que debemos absorber, olvidar y utilizar inconscientemente como parte de nuestro pensamiento. Por encima de todo, estas "reglas" deberían orientarnos, antes que dictar nuestras decisiones. El ajedrecista hiperintelectual inglés Steven James lo formuló sucintamente, al decir que, en ajedrez **"las reglas son un maravilloso sirviente pero un terrible señor"**. Está claro que las reglas pueden ser mal empleadas, porque su interpretación depende de nosotros. Hartston y Wason se refieren exactamente a esto en *The Psychology of Chess*: "Al principiante se le enseñan ciertas máximas, preceptos (o técnicamente, la heurística) del juego posicional, que le permitirán desenvolverse en un aparente desorden. Por ejemplo: 'ocupe columnas abiertas', 'ocupe la séptima fila con una torre', 'evite peones aislados', 'sitúe sus peones en casillas de color opuesto al de su alfil', etc. Sin embargo, **lo que distingue la habilidad (en ajedrez) no es tanto la aplicación de tales preceptos, cuanto la correcta evaluación de los factores en conflicto, o bien saber dictaminar cuándo pueden vulnerarse aquéllos."**

Llegado el caso, el problema es que es muy opuesto a lo que surge naturalmente en el cerebro. En un sistema autoorganizado de modelos, los clichés, reglas y heurística son mimados y adorados. La mente, desde luego, es una fábrica de clichés y un sistema de utilización de los mismos. Los modelos establecidos se hacen más y más abundantes, es decir, los mo-

delos individuales son ensartados juntos para aportar una secuencia cada vez más larga, que resulta ser tan dominante que constituye un modelo en sí misma. No hay nada en este sistema que rompa tales secuencias: tiene que hacerlo usted mismo. A riesgo de simplificar en exceso, podríamos decir que la mente ajedrecística está rasgada, porque el ajedrez es independiente de las reglas, mientras que la mente es dependiente de las reglas.

De modo que, en muchas posiciones de ajedrez, buscaremos en vano la forma de aplicar las reglas que conocemos. Con todo, nos resulta muy difícil escapar de tales reglas. No hay más que recordar la frecuencia con que se oyen o leen expresiones como "esto no debería dar resultado", "descarté esto por principios", "¡esto es ultrajante!". Yo las oigo a menudo, y me hacen mucha gracia. Lo cierto es que es perfectamente posible "seguir las reglas" a rajatabla y perder ante un oponente que las ha vulnerado. Esto nos resulta difícil de digerir, porque la mayor parte de nuestra comprensión del ajedrez ha sido elaborada a partir de esas reglas. Por otra parte, ¿qué harán los profesores de ajedrez sin las viejas certezas? Cuando pienso en este dilema, recuerdo la famosa reacción católica cuando se publicó *El Origen de las Especies*, de Darwin: "Esperemos que no sea cierto, y si lo es, esperemos que no sea del dominio público."

Nuestro sentido del ajedrez, orientado hacia las reglas, conduce directamente a la confusión, porque nuestras reglas nos llevan a plantearnos preguntas en posiciones que no permiten respuestas cómodas o convincentes. En muchos casos, lo único que oirá, en respuesta a una cuestión del tipo "¿cómo debo responder a un ataque de flanco?", será el eco íntimo de su propia voz o, más probablemente, un confuso oráculo que repite cansinamente: "depende de la posición". Hartston y Wason lo formularon así: **"La confusión es originada por la no-existencia de una respuesta concreta a los interrogantes de la posición."** Ésta es otra buena razón para hablar con sus piezas. Porque el tipo de pregunta y respuesta, al ser menos exacto, más táctil, también es menos susceptible de crear confusión.

La confusión también está causada por lo que llamaría **el pensamiento burocrático.** A menudo vemos muy rápidamente la jugada correcta, pero entonces buscamos la forma de justificar nuestra sensación de que la jugada es la correcta. Nuestra justificación suele adoptar la forma de razonamiento basado en reglas. "Quiero efectuar esta jugada, pero mi rival ha vulnerado tales reglas, de modo que no parece encajar aquí. Sólo es lógico que, puesto que él ha vulnerado tal y cual regla, debería emplear tal otra regla para castigarlo. De modo que debería realizar esta otra jugada, que no parece tan buena, pero sí más lógica". Este tipo de problema guarda similitudes con el *perfeccionismo*, pero aún es más una superdependencia de la razón que de tratar de realizar la jugada perfecta. Es muy importante ser consciente de la existencia de este **trámite** en su pensamiento. **Si una jugada le parece correcta, no requiere ninguna explicación**, y aunque usted sienta que sí la requiere, tal explicación puede esperar a que la partida haya finalizado. Es un aspecto importante de confiar en su intuición, y tan importante para el *pensamiento* como para merecer un ejemplo.

Rowson – McDonald
Londres 1998

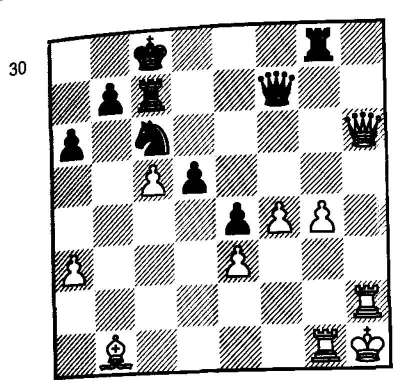
1.♘f3 d5 2.c4 c6 3.d4 ♘f6 4.cxd5 cxd5 5.♘c3 ♘c6 6.♗f4 a6 7.♘e5 ♗d7

7…e6!

8.e3 e6 9.♗d3 ♗e7 10.g4! ♕b6 11.0-0! h6 12.♖c1 ♖d8 13.♘a4 ♕a5 14.♘xd7! ♘xd7 15.a3! ♖c8 16.b4 ♕d8 17.♘c5 ♘xc5 18.bxc5 ♗g5 19.♗g3 ♗h4 20.♖b1 ♗xg3 21.hxg3 ♖c7 22.f4 ♕e7 23.♖f2 g5 24.♕f3 gxf4 25.gxf4 ♖g8 26.♖g2 ♕f6 27.♕f2 ♔d8 28.♔h1 ♔c8 29.♖bg1 ♕g7 30.♖h2 f6 31.♕h4 e5 32.dxe5 fxe5 33.♕xh6 e4 34.♗b1 ♕f7

Por ahora, todo bien. Si se me permite, debo decir que hasta aquí he jugado bien, aunque quizá lo he hecho demasiado largo. Ahora creo que sentí algo de pánico. Esperaba conseguir mi última norma de GM en este torneo, y tal vez me presioné demasiado. Al mostrarle luego esta partida a Jon Speelman, creo que dijo: "Lo único que tenías que hacer en esta posición es relajarte, y permitirte ganar la partida." Es probable que estuviese algo tenso y no lo bastante concentrado para calcular con precisión.

30



35.♕h5?!

No estoy seguro acerca de esta jugada. No es evidente que mi dama esté mal situada, pero pienso que era el momento de jugar 35.♗a2!, cuando ♕h5 es una especie de amenaza. Al comentar esta partida para mí mismo, después del torneo, en este punto escribí: "**¡No te olvides de hablar con tus piezas!** Está claro que el alfil requería una atención más urgente que la dama." Después de 35...♘e7 36.♕h7 podría seguir 36...♖g7 37.♕h8+ ♖g8 38.♕d4, o bien 36...♕e6 37.f5, con dominación en ambos casos.

35...♕e6 36.♗a2 ♘e7 37.f5

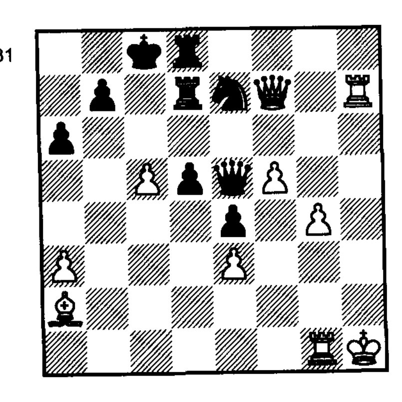
De acuerdo. Pero este avance sólo debía realizarse con una continuación concreta in mente.

37...♕e5 38.♕f7 ♖d8 39.♖h7 ♖cd7

Ver diagrama 31

El momento decisivo. El GM Neil McDonald, al comentar la partida para la revista *Chess*, describe bastante bien mis procesos mentales: "Jonathan sintió instintivamente que 40.♕g7 era la jugada correcta, pero decidió poner a prueba su intuición con algunos análisis, y su cabeza se llenó de... (véase lo que sigue)".

31



40.♕e6?!

Es cierto. Había visto 40.♕g7 ♕xg7(?) 41.♖xg7 ♘xf5, pero recelaba de permitir juego táctico de la forma que fuese. Justifiqué entonces mi jugada más segura con la variante falsa 42.♖xd7 ♖h8+ 43.♔g2 ♘h4+ 44.♔g3 ♔xd7, que consideraba "confusa", debido a que 45.♖h1? se contesta con 45...♘f5+. Pero, por supuesto, 45.♗xd5 gana aquí con suma facilidad. Este último punto, que Krogius sin duda incluiría entre los casos de **"la imagen residual"**, es curioso, pero instructivo. Durante tanto tiempo ha estado mi alfil luchando por tener un papel, y "d5" ha permanecido tan superprotegido, que no podía imaginarme que sería tan fácil regresar al juego de este modo. De algún modo, mi cerebro no podía sacudirse la imagen de un alfil mellado en "a2".

McDonald añadía que **"todo jugador de ajedrez, débil o fuerte, tiene que decidir, por lo general, si debe confiar en su intuición, cuando ésta se encuentra en desacuerdo con sus cálculos..."**. En cuanto a si es cierto, le recomiendo que confíe en su intuición como regla, pero también necesita jugar bien al ajedrez, de modo que ¡no haga que su intuición sea una excusa para cálculos perezosos!

Desde luego, es cierto que los jugadores fuertes tratan de realizar buenos cálculos y de mejorarlos. Sin embargo, creo que deberíamos considerar la idea de que **quizá el "cálculo" esté sobrevalorado.** Me sorprendió escuchar esta idea, por primera vez, del GM Matthew Sadler, un jugador con la reputación de tener

una fenomenal capacidad de cálculo. No hablé extensamente con él de esto, y no estoy seguro de desarrollar este punto sin confundir al lector, pero Matthew parecía estar sugiriendo que entre las muchas importantes características de la fuerza de un ajedrecista, la agilidad táctica y la capacidad de generar ideas (captación de modelos) eran mucho más importantes.

Me limitaré a realizar aquí dos simples afirmaciones: muy pocas decisiones ajedrecísticas se toman sobre la base de un cálculo claro y exacto y, en tanto que el cálculo es un proceso consciente, sólo es útil si está dirigido por un sentido del valor (apreciación de ideas y dónde buscarlas), que tiende a ser inconsciente. Con todo, este aspecto del valor es más importante que la herramienta formal. En este sentido, debemos ser conscientes de que las computadoras sólo pueden calcular una vez que los humanos han instalado en ellas una función evaluativa (véase capítulo 4).

Creo que numerosos Grandes Maestros han leído el clásico de Kotov, *Piense como un Gran Maestro*, pero la mayoría de ellos, incluido yo mismo, no sólo no parecemos pensar en la forma que él prescribe, sino que no podríamos dar una explicación muy detallada acerca de la técnica, caso de ser preguntados. Creo que lo más probable, como sucede con la mayor parte de nuestros conocimientos, es que la técnica de Kotov ha pasado a formar parte de nuestro inconsciente ajedrecístico. A menudo sabemos cuándo usarla, sin estar obligados a hacerlo, y muchos jugadores utilizan una versión refinada de la técnica, aun cuando no tengan idea de qué es lo que están haciendo. Mucho "cálculo" eficiente es borroso. Ciertamente, he llegado a pensar más en general que ese **"confuso pensamiento" es a menudo una virtud en ajedrez, porque utiliza toda una variedad de reflexiones y procesos mentales, conscientes e inconscientes.**

Como ya he dicho, pensar es un proceso muy caótico, en el mejor de los casos. Pasando revista a las reseñas/críticas más sofisticadas de la técnica de Kotov, como la de Krasenkow (en el libro de Dvoretsky y Yusupov, *Attack and Defence*), Nunn *(Secrets of Practical Chess*) y Tisdall (*Improve Your Chess Now*), podrá ver que el cálculo no tiene por qué ser sinónimo de estructura y claridad, y si éste es el caso, y creemos ser más austeros al adoptar este aspecto de pensamiento aunque lo usemos en raras ocasiones, piense en cuán borroso puede ser su pensamiento en general. Pero esto no tiene por qué ser un problema. Piense sólo si está de acuerdo conmigo y, si es así, lo que esto significa para el desarrollo de su fuerza de juego en ajedrez.

A menudo se cree que cuanto más fuerte es su juego, más claro es su pensamiento, pero personalmente no veo justificación alguna para tal opinión. Más cerca de la verdad parece ser "cuánto más fuerte juegues, más completo es tu pensamiento", donde completitud puede ser una medida de diversidad, lo que es apropiado, de profundidad y de precisión. Por más que me guste el surrealismo, cualquier vínculo con el dadaísmo es puramente accidental. Sin embargo, tras escribir esto, recuerdo que Marcel Duchamp, el gran artista que también era un fuerte jugador de ajedrez, abandonó el arte en 1928 y describió el ajedrez como la quintaesencia de lo que el dadaísmo había pretendido. Hay, desde luego, mucho que decir en pro de la idea de que el ajedrez es surreal. Pero yo disiento.

En la continuación de la partida anterior, había calculado muy mal, pero no está claro si es porque no puedo calcular bien, o si tenía algún importante deseo que impidiese ver las cosas con claridad. Quizá había disfrutado tanto de tener controlado el juego, que era reacio a jugar algo que pusiese en peligro ese control y, por consiguiente, tenía miedo de todo tipo de complicaciones. No podía pretender, sin embargo, que no existiesen, de modo que encontré una línea conveniente, que me permitía interrumpir la búsqueda. En cualquier caso, extraje tres lecciones de esta experiencia:

1) Aprender a calcular mejor, pero aceptar que el cálculo nunca puede permanecer separado de otros aspectos del pensamiento.

2) Si no puede tomar una decisión basada en un buen cálculo, realice la jugada que intuitivamente le parezca más apropiada. Debe asumir en el proceso que ese "confuso pensamiento" no tiene por qué ser algo malo.

3) Si cree ver una línea que refuta la jugada que quiere efectuar y le parece correcta, pregúntese a sí mismo si realmente lo cree (en este caso, una pregunta tan sencilla habría podido eliminar mis impulsos nerviosos y me hubiera ayudado a ver 45.♗xd5 al final).

40...♕xe6 41.fxe6 ♖c7 42.♖f1 ♖e8 43.♖c1

Confiaba en 43.♖ff7 ♔d8 44.♗xd5?, pero esto pierde, por 44...♘xd5 45.♖d7+ ♔c8.

43...♖g8 44.♔h2 ♔b8 45.♔h3?

Podía seguir teniendo posición ganadora, con 45.♖f1, pero hubiera sido por azar, más que por haber contado con ello.

45...♖f8 46.♖f7 ♖h8+ 47.♔g3 ♖h6 48.♖xe7 ♖xe7 49.♗xd5 ♖f6 50.♖c3 ♖f3+ 51.♔h4 ♖h7+ 52.♔g5 ♖g7+ 53.♔h4 ♖h7+

Tablas.

Al examinar de nuevo esta partida, creo que mi fallo esencial fue una extrema susceptibilidad al temor, falta de fe en mi intuición y haber hecho del cálculo un esclavo de mi tensión nerviosa. Es difícil calcular bien cuando su cabeza no está clara, pero nuestras cabezas rara vez están "claras", así que a menudo debemos tratar de sacar el máximo partido de nuestro confuso pensamiento.

Humor y hedonismo

Quizá el rasgo más importante que un jugador necesita, sea un perverso sentido del humor.
GM TONY MILES

El humor es, con mucho, la conducta más significativa de la mente humana.
EDWARD DE BONO
I am Right, You are Wrong

Debemos abordar la realidad de forma ligeramente jocosa; de no ser así, su sentido se nos escapará.
LAWRENCE DURRELL

¿Se ha dado usted cuenta de cuántos jugadores sonríen y ríen cuando analizan sus posiciones de ajedrez? ¿Alguna vez le ha atraído determinada línea de juego porque satisfacía su sentido del humor? ¿Ha pensado alguna vez que una jugada sorprendente puede ser algo así como el remate de un chiste? Yo respondería afirmativamente a las tres preguntas, porque he llegado a creer que la cita de Miles no es una simple broma, sino una profunda percepción de lo que ocurre en la mente del ajedrecista. Cuando le pregunté a Tony Miles si podía orientarme en la dirección correcta acerca de lo que había dicho, me contestó, con pena, que sólo podía orientarme en dirección circular, para lo cual me recomendaba que girase a la izquierda y siguiese avanzando. Añadió, no obstante, como ocurrencia vital, que tenía algo que ver con "**inesperados desenlaces cómicos."**

Esto es útil, porque en general parece haber una fuerte coincidencia entre las cosas que encontramos sorprendentes y las cosas que nos hacen reír. Si alguna vez ha intentado hacer reír a niños pequeños, sabrá que a menudo tiene que hacer algo más que sacar su osito de la espalda para provocar algunas risitas. Por supuesto, cuando nos hacemos mayores, estamos condicionados a esperar casi todo alrededor de nosotros y es, por tanto, más difícil hacernos reír por sorpresa. Aun así, la sorpresa es un importante componente del humor. **A menudo leemos acerca de las virtudes de sorprender al oponente, pero si lo que he dicho acerca del reconocimiento de modelos y visión tiene sentido, entonces puede que sea más importante para nosotros sorprendernos a nosotros mismos.** Ciertamente, si queremos evitar ser esclavos de nuestros modelos, necesitamos mirar, de algún modo, más allá de lo que vemos, y me gustaría sugerir que la búsqueda de "chistes" es una buena forma de hacerlo.

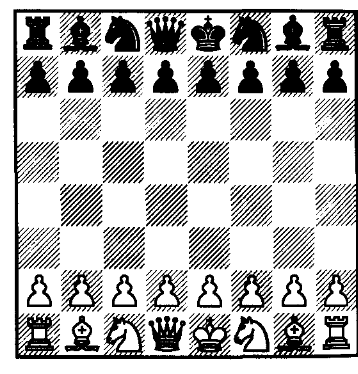
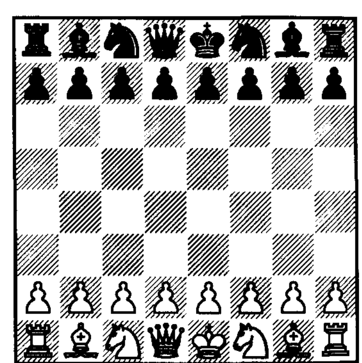
Esto puede parecer más plausible si considera que el momento es otro aspecto importante del humor como, por supuesto, del ajedrez. Las jugadas intermedias, por ejemplo, tienen un ingrediente humorístico, y lo que las hace tan significativas en ajedrez es que resultan inesperadas en la línea principal de pensamiento, y el momento en que se plantean

nos obliga a pensar nuevamente. Por otra parte, si el momento y la sorpresa no fuesen lo bastante sugestivos, la cita de Anthony Miles me recordó a la de De Bono, de modo que me interesé por ver si sus pensamientos sobre el humor pueden relacionarse con el ajedrez.

Según de Bono, el humor surge de la asimetría de los modelos que se forman en nuestro cerebro. Esto me emocionó, debido a que una inesperada ruptura con la "simetría" no es, en modo alguno, inusual en ajedrez. La simetría como concepto les resulta muy natural a los jugadores de ajedrez. La mayoría de nosotros invertimos al menos un año en jugar partidas que comienzan casi exclusivamente con 1.e4 e5. Parecemos ceñidos a este modelo en el primer año (o algo así) de nuestra vida ajedrecística, y difícilmente podemos imaginar una partida que comience de otra forma. Quizá 1.d4 d5 cuando ya nos atrevemos, pero apenas otra cosa, Dios no lo quiera, 1.c4 ó 1.♘f3. ¿Por qué deberíamos jugar algo así? Por otra parte, si va usted a un torneo juvenil, podrá ver cuántas partidas comienzan más o menos de esta forma: 1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♘c3 ♘f6 4.♗c4 ♗c5 5.0-0 0-0 6.d3 d6 7.h3 h6 8.a3 a6 9.♖e1 ♖e8, hasta que el dramático *suspense* se hace insoportable y alguien pierde material. Así, cuando 1.e4 e5 se hace el camino dominante en nuestro pensamiento acerca de cómo debería desarrollarse una partida, los otros caminos laterales se suprimen. Si un jugador de 1.e4 e5 (con ambos bandos, por supuesto) viese que algún compañero de club jugase 1.g3 ó 1.b3, antes de aprender el concepto de fianchetto, probablemente pensaría que su compañero es, como mínimo, algo divertido, por no decir un excéntrico.

Tal y como yo lo entiendo, si nuestros modelos se formasen simétricamente, sólo pensaríamos en términos de reglas basadas en las comparaciones de senderos trillados. No habría rutas secundarias que rompiesen la simetría. De modo que veríamos que 1.c4 d6 2.b4 es diferente de 1.f4 e6 2.g4, pero nuestra apreciación sólo se extendería al hecho de que en un caso estamos avanzando nuestros peones del flanco de rey, y en el otro, nuestros peones del flanco de dama, que no se relacionarían como modelos. El hecho de que 1.f4 e6 2.g4 permita la posibilidad 2...♕h4++ podría verse, creo, como algo accidental. Desde luego, no creo que esto despierte sonrisa alguna. Sin embargo, es algo divertido en cuanto a la forma en que caballo y alfil no pueden organizarse para interceptar el jaque y por el hecho de que el rey no tenga donde mover. Es divertido porque no es algo que esperemos. No es simétrico con este relativamente normal modelo en el flanco de dama. De modo similar, con una torre atrapada en el medio del tablero, un caballo que cubre todas las casillas disponibles de un alfil o un peón a tres casillas de coronar que no puede ser neutralizado. Nuestro cerebro los relaciona con modelos conocidos y los encuentra excepcionales y esto, al menos en parte, es la base del humor.

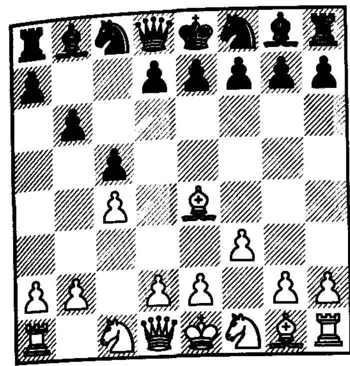
32

Este diagrama se parece un poco al primero del libro, pero con un pequeño y signficativo cambio. Si la posición fuera la misma, entonces su reconocimiento del modelo sería simétrico, pero con el giro, su mente forma el modelo de manera asimétrica, y aquí surge la ocasión de un inesperado remate humorístico:

1.c4!?
Liberando el alfil.
1...c5
Liberando el alfil.
2.f3
Atacando "c5".
2...b6
Defendiendo "c5".
3.♗e4
Ganando material.

33



Éstos son ejemplos extremos, pero creo que algo muy similar ocurre a todos los niveles del ajedrez. Recuerdo otra conversación con Julian Hodgson, en la que dijo que la característica sobresaliente de los jugadores más fuertes, entre ellos Kasparov, era su apreciación de las más finas sutilezas de la posición. La jugada intermedia, el veneno del escorpión en la cola (Lombardy – Fischer, partida nº 25 de *Mis 60 Partidas Memorables,* 17...♗h4+!), la evaluación paradójica, la jugada sutil que cambia esa evaluación paradójica y así sucesivamente. En todos estos casos, lo que se ve está más allá del puro camino trillado: el tipo de cosa que provoca una sonrisa en el análisis post mortem. Este fenómeno puede producirse directamente de la estructura de nuestro cerebro.

Perdóneme por ser tan especulativo, pero espero que mis inferencias puedan mejorar su ajedrez. Hasta Krogius, que no me asombra por ser un fanático del humor, sugiere que uno "debería entrenarse en la búsqueda de situaciones paradójicas, tratando de descubrir excepciones a las reglas y de desarrollar un pensamiento concreto". Creo que esta "**búsqueda de la paradoja**" es, en esencia, una búsqueda del humor. Cuando pensamos en un chiste que nos gusta, imagino que lo que lo hace divertido es que el final contiene algún elemento de sorpresa. Muchos chistes parecen llevarle por un largo camino, que de pronto parece ser recto, y entonces se le dice al final que ha perdido un importante desvío anterior. Ciertamente, en la mayoría de las veces en que reímos, estamos riendo por algo que sobresale de algún modo, o que estamos condicionados para encontrarlo excepcional. Por ejemplo: un hombre es observado constantemente pasándose la mano por la cara. Cuando se le pregunta qué es lo que está haciendo, explica que está alejando a los elefantes. "Pero aquí no hay elefantes," exclama su interlocutor, y el hombre responde: "¿Lo ve? ¡Da resultado!"

Una tentativa burda, lo sé, pero estoy sugiriendo que en este chiste, como en muchos otros, se produce un cortocircuito del sentido común, y que el absurdo puede ser una sacudida acerca de cómo pensamos.

Esto puede aplicarse perfectamente al ajedrez. Si no es usted susceptible al lado "divertido" de una variante, entonces probablemente se perderá muchas de esas sutilezas vitales y paradojas que necesita para jugar bien al ajedrez. Aquí me vienen a la mente dos argumentos que refuerzan vagamente mi tesis. En primer lugar, he analizado con muchos jugadores extranjeros que hablaban un buen inglés, aunque no nativo, y con frecuencia se referían a jugadas o posiciones como "divertidas". En segundo lugar, pienso en todos los signos de admiración con que solemos calificar las buenas jugadas. Parece que a menudo dejamos pasar jugadas sin signos de puntuación, pero cuando calificamos alguna con "!" o "!!", se debe a que la jugada es, de algún modo, inusual, ingeniosa o sorprendente. La siguiente partida es bastante famosa, y la mayoría de la gente la encuentra divertida, pero pocos han debido comprender que debe haber sido un buen sentido del humor lo que le permitió ganar a las blancas. La partida ha sido comentada en muchos lugares, así que me concentraré sólo en su aspecto más divertido.

Short – Timman
Tilburg 1991

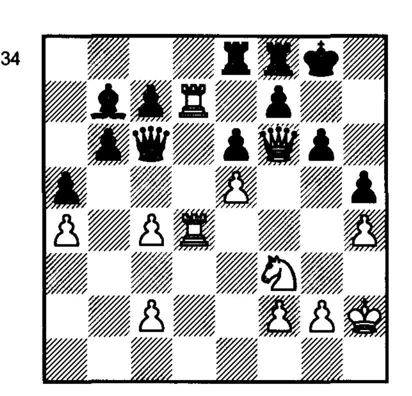
1.e4 ♘f6 2.e5 ♘d5 3.d4 d6 4.♘f3 g6 5.♗c4 ♘b6 6.♗b3 ♗g7 7.♕e2 ♘c6 8.0-0 0-0 9.h3 a5 10.a4 dxe5 11.dxe5 ♘d4 12.♘xd4 ♕xd4 13.♖e1 e6 14.♘d2 ♘d5 15.♘f3 ♕c5 16.♕e4! ♕b4! 17.♗c4 ♘b6 18.b3! ♘xc4 19.bxc4

Hay que tener un cierto sentido del humor para permitir que te disloquen así los peones, pero, naturalmente, la gracia consiste en que, a pesar de todo, estás mucho mejor.

19...♖e8 20.♖d1 ♕c5 21.♕h4 b6 22.♗e3! ♕c6 23.♗h6 ♗h8 24.♖d8 ♗b7 25.♖ad1 ♗g7 26.♖8d7! ♖f8 27.♗xg7 ♔xg7 28.♖1d4 ♖ae8 29.♕f6+ ♔g8 30.h4 h5

Nigel me contó que muchos aficionados ya habían llegado a identificarlo con lo que sigue, pero que todos los comentaristas omiten mencionar lo que estaba realmente pasando. Antes que considerar ésta como una de sus mejores partidas, Short sintió que estaba en baja forma y que había estado jugando esta partida lentamente. En este punto realizó una jugada útil cuando sólo le quedaban dos minutos para superar el control, en la jugada 40.

31.♔h2!?


34

Éste podría ser el comienzo del chiste. Hay vagas ideas relacionadas con g4, pero lo único que han hecho las blancas es situar su rey en una casilla algo mejor. Por ejemplo, no les gustaba la idea ...♕xa4, seguido de jaque en la primera fila. Nótese las similitudes de esta jugada con la de Karpov (♔h2), en su partida contra Spassky. En este momento no había segundas intenciones en la jugada 31.♔h2 y, sólo después de haberla efectuado, se preguntó Short qué hubiera respondido en caso de que las negras jugasen ahora 31...♗c8. Me pregunto si su inconsciente había "visto" la marcha del rey blanco. Por supuesto, nunca lo sabremos.

31...♖c8?

Esto pierde. Short vio inmediatamente el remate del chiste: "es mate."

En la mayoría de los casos, la jugada 31 de las blancas sería una señal de que quieren jugar g4 para atacar al rey negro y no se sienten cómodas con su rey en "g1". Desde luego, normalmente g4 abriría la columna "g" y una torre podría situarse en la casilla "g1", evacuada por su rey. Éste sería un modelo estándar que a la mayoría de nosotros nos resultaría familiar. La siguiente ilustración procede de las notas de Short para *Informator*: 31...♗c8! 32.g4! hxg4 (si 32...♗xd7, 33.gxh5 gxh5 34.♕g5+) 33.♘g5 g3+! (33...♗xd7 34.h5; 33...♗b7 34.f3) 34.fxg3 (34.♔xg3 ♗xd7 35.♔h2!! +– Speelman) 34...♗b7 35.♘e4 ♕xa4 36.h5 ♕xc2+ 37.♘f2 gxh5 (37...♕f5 38.hxg6!) 38.♖d3 ♗e4 39.♖d2 ♕b1 40.♖d1 ♕c2 41.♖7d2 ♕xc4 42.♖d4, y las blancas ganan. Esto es relativamente estándar, a pesar de las características singulares de la posición.

Sin embargo, al margen de estas líneas, Short piensa que sería muy improbable que hubiese jugado 32.g4, dadas las circunstancias. Probablemente hubiese preferido una jugada más segura, como 32.♖e7 ó 32.♖d8.

Al jugar 31...♖c8, Timman ve el camino principal (g4) y lo impide, atacando "f3" con dama y alfil, pero Short ha visto un giro en este caso particular y procede a asestar el inesperado remate:

32.♔g3!

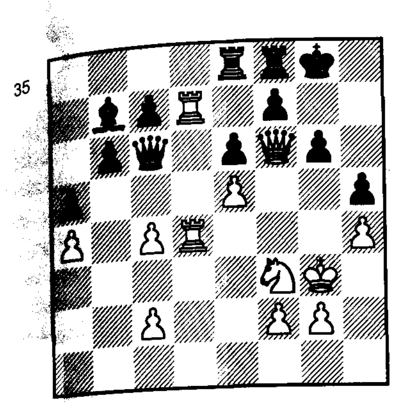
Le pregunté a Short si, durante la partida, le divertía esta idea: "Sí, mucho. Realmente estaba disfrutando."

32...♖ce8

Ver diagrama 35

33.♔f4! ♗c8 34.♔g5

Las negras se rindieron.


35

Lo que más le divertía a Short en esta posición final, era que se disponía a contestar a 34...♔h7 no con la prosaica 35.♖xf7+, sino con 35.♕xg6+ ♔h8 36.♕h6+ ♔g8 37.♔f6! "¡Sí, realmente iba a jugar eso!", dijo Short... "En 'h6' el rey está un poco seguro; en cierto modo, es demasiado fácil, pero en 'f6' ha llegado al corazón de la posición enemiga y Timman no puede hacer nada." Cuando le hablé de mi idea acerca del papel del humor en ajedrez, y de 32.♔g3 como el inesperado desenlace, Short pensó que podía haber algo en 32.♔g3 relacionado con la idea, y se mostró muy interesado. Pero cuando traté de respaldar mi afirmación con la cita de Miles, acerca de la importancia de un sentido perverso del humor, sólo farfulló: "¡Eso es porque él tiene ese perverso sentido!".

¿Cuántos jugadores de ajedrez no se reirían ante la idea de que el rey llegase a "h6" en un tablero repleto de piezas? Supongo que muy pocos. Aunque no puedo desarrollar aquí la idea, esto puede ser porque nos concede la excelente oportunidad de crear "chistes" en el tablero. Los chistes a menudo son "trampas", supongo, pero también pueden ser más sutiles. Cualquier cosa que demuestre un reconocimiento de modelos en una forma asimétrica puede decirse que es humorística. Supongo que por esta razón es por lo que empleamos la palabra "divertido" para significar acontecimientos peculiares que nos hacen reír o sonreír.

Una última razón para pensar que puede haber un papel significativo del humor en ajedrez es la función de "la víctima" en la mayoría de los chistes, que a efectos ajedrecísticos es el oponente. Hay muy poco humor sin víctimas, aunque la víctima esté a menudo encarnada en la persona a quien se le cuenta el chiste. Quizá como la asimetría de los modelos, encontramos también divertidas ciertas jugadas, debido a los problemas que le crean a "la víctima". En otras palabras, los chistes que encontramos en el tablero ¡a menudo lo son a expensas de nuestro rival! La sugerencia de Steven Pinker (*How the Mind Works* –Cómo Trabaja la Mente) de que otro rasgo significativo del humor es "la dignidad rebajada" es aquí aplicable, porque el "chiste" que usted plantea a su oponente puede hacerle daño a la dignidad de sus piezas.

Así pues, ¿estoy diciendo que el ajedrez es un humor preverbal y que todos los jugadores de ajedrez son comediantes frustrados? Así es, en parte, pero también digo seriamente que tratar de ver el lado divertido del ajedrez puede ampliar considerablemente sus horizontes. A veces, esto apenas significa más que el consejo "piénseselo dos veces", porque se le ha escapado algo excepcional la primera vez, pero incluso si eso es todo lo que estoy diciendo, ¡situado en un contexto humorístico es más probable que le haga caso! En otras palabras, "busque la risa". Más a propósito, al buscar el lado humorístico, está usted inconscientemente ahondando en todos sus modelos previos, buscando aquellos del tablero que puedan "encajar". Esto se parece mucho a lo que en realidad hace su intuición, de modo que lo que está es dándole un codazo adicional, para no ser limitado por ella.

Si esta idea le parece "divertida", entonces dejaré descansar el tema, pero si no está en absoluto convencido, entonces puede que resulte más simpática una versión más diluida. ¿Aceptaría usted que alguna forma de "hedonismo" (búsqueda del placer) es esencial para jugar un buen ajedrez? Por *Secrets of Spectacular Chess* (Secretos del Ajedrez Espectacular), de Levitt y Friedgood (altamente recomendable), aprendí una teoría del austriaco Ernst Mach, que lo explica parcialmente. En tanto que el ser humano puede

utilizar su inteligencia para sobrevivir, el cerebro humano tiene que aprender muy rápidamente a reconocer modelos, repeticiones y simetrías. Esta capacidad para descubrir "el orden" es crucial para la adaptación al entorno, y el tablero contiene muchos de los tipos de geometría y dimensiones que pueden encontrarse en un entorno típico. Utilizar modelos familiares para ayudarnos a resolver y clasificar una posición de ajedrez causa placer porque la tensión creada por la (inicialmente caótica) posición se reduce. Esto me recuerda la época en que el GM Neil McDonald se sentía físicamente enfermo cuando se le mostraba una posición caótica, con cinco reyes, como parte de un experimento psicológico. Su explicación era: "No podría soportarlo; es demasiado azaroso."

En cuanto a la enseñanza que de esto puede extraerse, preste atención adicional a las jugadas que le reportan placer. Si necesita hedonismo para ver los modelos importantes, entonces necesita humor para ver los excepcionales. No estoy seguro de esto, pero ciertamente estamos inclinados a permanecer interesados en lo que nos resulta placentero o divertido, y cualquier cosa que le ayude a estudiar una posición bajo una luz diferente sólo puede beneficiar a su apreciación del juego, a su motivación y, en consecuencia, a su fuerza de juego.

El Tao del pensamiento ajedrecístico

Mi propósito es demostrarle que puede llegar muy lejos, sólo gracias a su espíritu y al máximo esfuerzo ante el tablero.
GM DAVID NORWOOD

¿Así que dónde nos deja eso? ¿Existe una forma de ordenar (explicar) todos los ejemplos e ideas anteriores? Bueno, para ser honesto, ¡realmente no! Sin embargo, es interesante al respecto una perspectiva taoísta, y más concretamente la idea del Yin y el Yang. El "Yin" se refiere a una fuerza productiva, receptiva, "femenina", mientras que el "Yang" es una fuerza enérgica, imperial y "masculina". Un taoísta diría que mientras hay aspectos yang y yin en su pensamiento, ninguno de ellos actúa de forma totalmente exclusiva. De modo que mientras su pensamiento yin implica el reconocimiento intuitivo y su sentido de los valores, y el pensamiento yang la búsqueda activa de ideas y el cálculo consciente, ambos estarán de algún modo presentes cualquiera que sea la forma en que usted piense. Esto es, en parte, una evidencia de la forma en que empleamos nuestra comprensión posicional (yin) a la hora de calcular (yang). A riesgo de simplificar en exceso, su "capacidad yin" se basará en los modelos que ya tiene a su disposición, lo que "vemos", mientras que su "fuerza yang" se relacionará con su capacidad para pensar, la forma en que "busca". He sugerido que todo pensamiento es evaluativo, de modo que el valor que usted busca quizá pueda pensarse como Tao, que es prioritario al yin y al yang.

La idea de Douglas Hofstadter de "**salir del sistema**", explicada en su monumental trabajo *Gödel, Escher, Bach*, está estrechamente relacionada con la idea de la fuerza yang y es, creo, una excelente idea para ayudar a mejorar a los jugadores sin forzarles a gastar días sin fin asimilando nuevos modelos (necesitados para la fuerza yin): "Es una propiedad inherente a la inteligencia que puede salir de un salto de la tarea que está llevando a cabo, y examinar lo que ha hecho. Siempre está buscando, y a menudo encontrando modelos. Ahora he dicho que la inteligencia puede saltar de su tarea, pero eso no significa que lo haga siempre. Sin embargo, un pequeño pretexto puede bastar a menudo." Por supuesto, es difícil trazar una clara línea divisoria entre "dentro" y "fuera" del sistema y la validez de esta idea también depende mucho de qué representa "el sistema". En este caso, quisiera sugerir que sus modelos de ajedrez son su sistema, que si "piensa" dentro de líneas normales no será capaz de sentirse libre desde el "interior" de los límites de estos modelos. Si tiene usted un Elo de 2850, no será un gran trauma quedar cazado "dentro" del sistema, porque con su intuición estaría preparado para dar cuenta del 99,99% de los jugadores. Pero si no es usted tan fuerte, y aspira a mejorar, puede "saltar fuera" de su sistema de pensamiento de formas inusuales y provocadoras: por ejemplo, hablándoles a las piezas o buscando "chistes".

Dicho y hecho todo esto, hay una considerable parte de verdad en la cita de Norwood. "Pensar" crea muchos problemas, de los cuales sólo podrá usted resolver algunos, y el primer paso para mejorar sus resultados es emplearse a fondo cuando está ante el tablero.

Recuérdemelo: ¿Por qué es un pecado pensar?

1) El "**pensamiento**" es mucho más complicado de lo que solemos creer y, por consiguiente, damos a los errores buenas razones para que se manifiesten.
2) El "**pensamiento**" en un sentido convencional es limitador, porque nos deja aferrados a nuestros viejos modelos y hábitos.
3) El "**pensamiento**" tiende a basarse en reglas y justificación de las jugadas, lo que conduce a confusión, dado que el ajedrez es, en gran parte, independiente de las reglas y, a menudo, inexplicable.
4) El "pensamiento" puede ahogar su intuición, más apropiada para la tarea omnipresente de la evaluación.

En consecuencia, ¿qué puede hacer usted?

1) Comprender la importancia del conocimiento abstracto y tratar de asimilar la mayor cantidad posible de nuevos modelos.
2) Tratar de "desaprender" los viejos hábitos de pensamiento, así como aprender nuevas técnicas de pensamiento, aunque no tratándolas como exclusivas.
3) ¡Hablar con sus piezas!
4) No asuma que un "pensamiento confuso" es siempre malo. A menudo está guiado por su inconsciente y puede ser el mejor método para encontrar buenas jugadas.
5) Trate de ver el lado divertido del ajedrez ¡y disfrute del mismo!
6) Sea consciente del modo en que habitualmente piensa y busque formas plausibles de "saltar fuera" de aquél, si fuera necesario.

2 Relajación

La humanidad sólo se plantea los problemas que puede resolver... Siempre podrá comprobarse que la tarea sólo surge cuando existen las condiciones necesarias para su solución.
KARL MARX
Contribución a la Crítica de la Economía Política

Si quiere usted que su dentista le mate un nervio, una buena idea es que lo insensibilice, pero si está jugando al ajedrez, una idea así puede ser fatal. En realidad, sospecho que el principal problema del "pensamiento", en tanto que opuesto a "emoción", es que mina su capacidad de percibir los **momentos clave o posiciones críticas** de una partida. Tales momentos se producen en posiciones en las que su elección de jugada es decisiva para el curso de la lucha.

Observe que tendemos a referirnos a los *momentos* clave y *posiciones* críticas. Ambas cosas las consideramos casi sinónimas, pero es en parte un reflejo de esta distinción lo que conduce a este capítulo en su forma presente. La primera expresión se presta a la arena personal, subjetiva, y la última a la identificación objetiva. Es de poca utilidad escribir en la planilla, después de, digamos, la jugada 29, que la posición era crítica en ese punto, a menos que sepamos por qué, en este momento clave, no pensamos que la posición era crítica y percibamos que este momento tenía más "peso" que los demás. Me parece que, en cierto modo, necesita percibir que es un momento clave antes de ver que la posición es crítica. Este capítulo es una tentativa por considerar cómo podemos hacerlo.

El primer obstáculo es que **es muy difícil, si no imposible, dar una clara definición de qué es realmente un momento clave o una posición crítica.** Ya he dado algunas pistas, pero debo admitir que los momentos clave son más fáciles de percibir en un plano subjetivo que de definir. Dicho todo esto, temo que no hay un buen sustitutivo de la experiencia en estas materias. Sin embargo, el jugador medio puede hacer muchas cosas para tratar de mejorar en esta área.

Dado que no se me ocurre una definición útil del punto focal de *relajación*, hay algún valor en limitar nuestro campo de estudio y luego generalizar, cuando sea necesario. En este sentido, los tipos de momentos clave sobre los que deseo concentrarme son los **momentos decisivos** de una partida, posiciones en las que **no logramos capitalizar una ventaja** y entendemos, en general, la importancia de las **transformaciones.** Sin embargo, el lector debería saber que los "momentos clave" se ponen de manifiesto en posiciones en las que, por ejemplo, necesitamos percibir el peligro, en las que tenemos que realizar un plan a corto plazo, en las que debemos sacudirnos de un estado mental defensivo, o en las que tenemos que elegir entre jugar a ganar o a tablas. Dicho esto, creo que éstos y otro tipo de momentos son fácilmente reductibles, al menos parcialmente, a los aspectos antes elegidos.

He llamado a este pecado "relajación", sobre todo porque es lo único que necesita para omitir estos momentos. Por otra parte, a menudo sólo son perceptibles retrospectivamente. Omitir tales momentos puede considerarse en esencial "pecaminoso", puesto que **normalmente resulta de una mala interpretación básica de la naturaleza de las evaluaciones ajedrecísticas y de cómo pueden y deben cambiar.** Según muchas definiciones, no suelen producirse más de tres veces durante una partida, y se presentan al menos en una ocasión.

Spassky afirmaba que ésta era la única debilidad de Fischer, aunque, por supuesto, estaba en relación con sus otros puntos fuertes. En cualquier caso, pienso que se trata de un pecado difícil de remediar, en parte porque no hay un claro consenso acerca de qué aspecto tienen tales momentos y también porque se ven de forma distinta por parte de distintos jugadores. A fin de darle más sentido a este pecado, he hecho algunas especulaciones acerca de la naturaleza de "la ventaja" en ajedrez. Esto es bastante denso y teórico en algunos puntos, de modo que algunos lectores quizá prefieran limitarse a leer las notas de la partida. Sin embargo, creo que la teoría iluminará mejor los momentos clave y le ayudará a saber qué hacer con ellos, así que le recomiendo encarecidamente una lectura activa de todas las secciones de este capítulo.

La importancia de percibir la tendencia

"¿Estás perdido, papi?", pregunté cariñosamente. "Cállate", me respondió.
RING LARDNER

En muchos deportes, los competidores tienen una clara indicación de la relativa importancia de cada momento. Se requiere poca sensibilidad para apelar a una atención especial, por ejemplo, cuando se disputa un punto de *set* en tenis, o un difícil *putt* en el hoyo 18 de un partido de golf, o cuando el delantero entra solo en el área y se dispone a batir al portero en un partido de fútbol. Hay muchos ejemplos similares en otras actividades deportivas, pero no en ajedrez. Las reglas del juego no dan indicación alguna acerca de qué posiciones son más susceptibles de errores que otras, o qué jugadas cuentan más. Lo cierto es que tenemos que descubrirlo nosotros mismos.

Ciertamente, la capacidad del jugador para "percibir el momento" no es algo que pueda reducirse a una fórmula, pero me gustaría pensar que existe una respuesta útil a la pregunta "¿qué se nos escapa, cuando omitimos un momento clave?". En la medida en que tal respuesta exista, yo diría que **se nos escapa la naturaleza de una evaluación dada y su propensión al cambio.** Esto sucede, al menos en parte, debido a nuestra asunción de los elementos esenciales que componen una partida.

Muchos fuertes jugadores se sienten un poco irritados cuando alguien que no es jugador de ajedrez dice algo del tipo "puede que usted me gane, pero apuesto a que resistiré al menos una hora." Esto, naturalmente, es salirse por peteneras, porque no refleja en absoluto la calidad relativa de los jugadores el hecho de que uno de ellos piense durante una hora antes de, digamos, recibir el Mate Pastor. Usted querría decir entonces: "De acuerdo, has conseguido resistir una hora, ¡pero resulta que te he ganado en cuatro jugadas! No es la cantidad de tiempo lo que cuenta, sino el número de jugadas." Si el lector está sacudiendo la cabeza, le pediré que piense de nuevo, y considere si los elementos esenciales de una partida, aunque no se contasen debidamente en minutos u horas, son realmente concebidos como jugadas individuales. Quizá debería partir las jugadas por la mitad, y considerarse el número de posiciones, pero sigue sin estar claro que ésa sea la mejor forma de apreciarse.

¿Por qué no considerar los elementos esenciales de una partida como grupos o racimos de jugadas y posiciones? Esto encajaría limpiamente en la idea expuesta en el capítulo anterior, en el sentido de que los jugadores más fuertes ven posiciones como una colección de "fragmentos" o constelaciones de piezas. Cuánto más fuerte se vuelva usted, tanto más sensibilizado estará con los diferentes fragmentos de la partida como un conjunto, mientras que los jugadores más flojos sólo ven posiciones individuales. Así pues, cuanto mayor sea la lucidez con que ve los fragmentos, tanto más iluminadoras serán las **posiciones de entrada** que los vinculan.

Este curioso paralelo con la idea de "fragmentación" (véase *pensamiento*) puede que no sea accidental. Quizá sea una característica esencial de la mente ajedrecística o de la inteligencia en general. Quizá sea la naturaleza de la inteligencia en desarrollo agrupar distintas

cosas, ya sean leyes científicas, lenguajes o estructuras de peones. Ciertamente, quizá la inteligencia definitiva es aquélla que se ha expandido tan lejos que lo ve todo como un gran "fragmento". Tal vez eso sea lo que llaman una iluminación. Pero yo disiento. Consideremos, por el momento, una partida entre Walter (campeón del club local) y Barry (principiante), que finaliza con el Mate del Pastor, que puede pensarse no como una partida que consta de cuatro jugadas, sino de seis momentos.

1.e4 e5

Primer momento. Ambos jugadores establecen la simetría sin pensar.

2.♗c4

Segundo momento. Walter se decide por la Apertura de Alfil, tras una breve pausa, para desarmar a su oponente. La vulnerabilidad de "f7" es conocida por Walter, pero no por Barry. Sin embargo, Barry piensa, en este momento, durante casi media hora, y Walter se lamenta de haber accedido a jugar con él.

2...♘c6

Tercer momento. Barry permite que Walter le amenace mate en una. Walter la considera una circunstancia favorable y una oportunidad de oro para liberarse cuanto antes de este compromiso.

Barry, bendito sea, no tiene la menor conciencia del momento.

3.♕h5

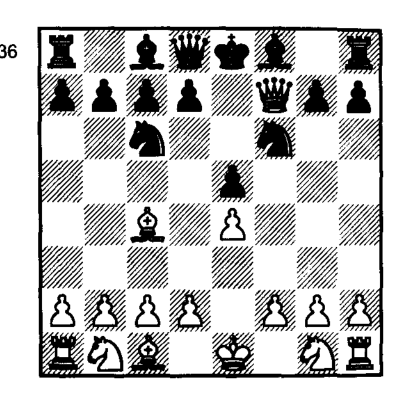
Cuarto momento. Podemos decir que es un momento clave y, retrospectivamente, sabemos que se trata de la posición crítica. Walter siente el olor de la sangre, pero se compromete efectuando una jugada que sabe que es mala. La realiza después de diez segundos, como de pasada. Habiendo percibido, en el segundo y tercer momento, que Barry es un principiante, no quiere sacudirle fuera de sus modelos establecidos de pensamiento. Walter, perro viejo, resulta ser un optimista con tendencia al riesgo.

3...♘f6

Quinto momento. Barry decide que sus caballos son las piezas más preciosas y, tras haber invertido un considerable tiempo en aprender sus movimientos, disfruta apuntando sus cabezas la una hacia la otra. Siente intensamente que al mirarse así, ganan cierta fuerza. En su defensa hay que decir que estuvo tentado de jugar 3...g6. Desde luego, recuerda vagamente una noción de su viejo compañero de escuela, que le había hablado del "siancheddo" o algo así, pero no estaba seguro de saber aplicarlo, de modo que, tras reflexionar media hora, decide jugar más seguro, incorporando otra pieza a la batalla. Walter se siente aliviado y está radiante, mientras Barry sigue disfrutando de su pareja de caballos en la sexta fila.

4.♕xf7++

36



Sexto momento. Jaque mate. Barry parece sorprendido y trata de capturar la dama, pensando que es un regalo, pero Walter le señala el alfil que la protege desde "c4". Tras una pausa de cinco minutos, Barry, incrédulo, se rinde a regañadientes.

Éste es un ejemplo extremo, pero la clave es que **hay más de una forma de "desmenuzar" una partida de ajedrez.** En una partida de cuatro jugadas, puede haber seis momentos, o menos, o más, pero desde luego hay poco lugar para tendencias a gran escala. En la mayoría de las partidas, sin embargo, que son mucho más largas, el tipo de momentos de que estamos hablando se percibe como mucho más duraderas, con varias jugadas en cada ocasión. Esta es parte de la sabiduría subyacente en la forma convencional de diseccionar una partida en tres fases: apertura, medio juego y final. Pero además de estas fases suele haber lo que yo llamo "períodos" durante una partida, en los que comienzas en un tipo de posición y luego te encuentras en otro, sin que seas capaz de identificar en qué jugada se produjo el cambio, más allá de toda identificación.

Ciertamente, **a menudo parece que hubiera varias partidas dentro de una misma partida.** La razón por la que menciono esto es que la forma en que "cortamos" las partidas de ajedrez, ya sea en jugadas, fases, duración, posiciones, etapas, períodos o cualquier otra división, es crucial para llegar al meollo del porque estamos inclinados a cometer el pecado de *relajación.* Sería demasiado caótico considerar todas estas diferentes ontologías, pero podemos dar grandes zancadas si lo reducimos a sólo dos formas de ver una partida: como un conjunto de posiciones que vemos una por una, y como una serie de tendencias de las que sólo vemos unas cuantas jugadas cada vez.

Casi en cada revista, libro o monografía de ajedrez, estamos expuestos a evaluaciones *posicionales.* Los signos convencionales con que estamos familiarizados, tales como "las blancas están ligeramente mejor" o "igualdad", siempre se refieren a posiciones concretas, de modo que estamos acostumbrados a formar nuestras evaluaciones en torno a posiciones individuales. Pero hay mucho que decir acerca de la idea de una posición individual, al verla por sí sola, está despojada de su verdadera naturaleza, si se ve en abstracto, y no como parte de un conjunto en movimiento y cambiante. No se trata sólo de una cuestión psicológica, con nuestra visión de las posiciones distorsionada por el recuerdo de buenas posiciones del pasado y la visión de una gloriosa victoria en el futuro. También existe una cuestión fundamental acerca de la forma que reviste actualmente el ajedrez. Ciertamente, me parece que todo el ajedrez puede caracterizarse sensiblemente como un juego con posiciones sometidas a un **continuo cambio.**

Si esto es así (volveremos más adelante sobre el tema), lo primero y más importante que debe hacer para afrontar la *relajación* es tratar de adecuarse usted mismo a las **tendencias** de una partida. Durante la partida es útil contar con la evaluación de la posición y sentir cómo esa evaluación va modificándose durante el curso de la partida. Que su evaluación sea del tipo "igualdad – ligeramente mejor – claramente mejor – posición ganada", o bien "0 peones = igualdad; 2 peones = posición ganadora", "las blancas tienen una ventaja equivalente a 1,23 peones", o aun "me siento a gusto con mi posición" no importa demasiado. **Lo principal es contar con una forma de calibrar la naturaleza cambiante de una partida de ajedrez, su flujo y reflujo.** Si siempre ha tenido alguna idea del flujo de una posición y la dirección de su tendencia, le resultará mucho más fácil percibir en qué puntos las tendencias giran de modo significativo: ésos serán, en definitiva, los momentos clave. Paradójicamente, el resultado de prestar atención a las evaluaciones es que podrá atenerse a ellas con mucha menos rigidez, porque puede ver rápidamente que están inclinadas a cambiar. Las partidas de este capítulo deberían revelar la naturaleza de las tendencias, y estoy sugiriendo que **parte de la razón por que muestra indecisión es porque a menudo vemos posiciones donde deberíamos ver tendencias, y tendencias donde deberíamos ver posiciones.** La clave para afrontar la *relajación* entonces es mejorar su **sensibilidad a las tendencias** *y* **sensibilidad a las posiciones.** Esto no es fácil, pero me esforzaré al máximo por sugerir cómo puede conseguirse.

Transformaciones: signos, señales y sensibilidad

En una ocasión, yo, Chuang Tzu, soñé que era una mariposa, volando en torno y disfrutando. No tenía ni idea de que era Chuang Tzu. De repente, me desperté y de nuevo era Chuang Tzu. Pero no podía saber si era Chuang Tzu soñando que era una mariposa, o una mariposa soñando que era Chuang Tzu. Sin embargo, ¡debe haber alguna diferencia entre Chuang Tzu y una mariposa! A esto lo llamamos la transformación de las cosas.
El libro de Chuang Tzu

Una de las pocas cosas ciertas de una partida de ajedrez es que la posición de la partida **cambiará.** Por paradójico que pueda parecer, la posición está constantemente cambiando. Si quiere usted jugar al ajedrez, y no tiene especial obsesión por la triple repetición de posiciones, entonces no podrá evitar este hecho. Sin embargo, el "cambio" puede tener muchas caras, y la más sorprendente de todas es la **transformación.** La mayoría de los jugadores fuertes lo son, en parte, debido a la *variedad* de posiciones que pueden jugar. Esto no sólo les da flexibilidad en la apertura, sino que amplía sus horizontes para toda la partida. De modo que si un ataque prometedor debe desembocar en un final técnico, que así sea. Si tienen que desprenderse de su ventaja material y sacrificarla, en cambio, en aras de la iniciativa, adelante.

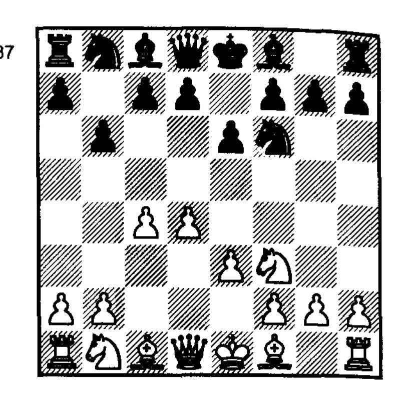
Debe sencillamente aceptar que la posición se transformará de una cosa en otra. La cuestión clave es si la transformación será favorable. En el contexto de *relajación*, a menudo no logramos actuar en los momentos clave porque no asumimos la responsabilidad de proceder a la necesaria transformación, o porque en el momento clave procedemos a una gran transformación involuntaria, cuando lo que necesitábamos era, más o menos, conservar la posición tal cual. **Así pues, otra forma de volvernos más sensibles a los momentos clave es ser conscientes de la importancia de las transformaciones en ajedrez.** Éstas pueden tomar la forma de cosas como cambios de piezas, cambios en la estructura de peones, o el paso de una fase a otra. Veámoslas en las partidas que siguen.

Una última pista, antes de que empiece la diversión, es que aunque nadie le dirá cuándo debe buscar un momento clave, hay ciertos **signos** relacionados con las características de la posición y la variedad de elección de que dispone. A menudo hay también **señales**, que normalmente están relacionadas con la(s) jugada(s) anterior(es) de su rival. Sin embargo, lo único que además necesita es ser **sensible** a la tendencia cambiante de la posición.

Farrell – Redpath
Edimburgo 2000

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.e3!?

37



Un sistema subvalorado contra el que no es fácil jugar, sobre todo si te enfrentas a él por primera vez.

4...♗b7 5.♗d3 c5 6.0-0 ♗e7

6...g6!?

7.♘c3 0-0?!

7...cxd4 8.exd4 d5 es una de las líneas principales.

8.d5!

Ahora las negras están obligadas a entrar en una Benoni poco fiable, en la que sus alfiles son pasivos.

8...exd5 9.cxd5 d6

Después de 9...♘xd5 10.♘xd5 ♗xd5 11.♗xh7+ ♔xh7 12.♕xd5 ♘c6 13.♗d2, el rey negro es vulnerable y las blancas tienen un buen control central.

10.e4 ♘bd7

Esta jugada no es mala, pero Joe no consideró las alternativas. Puede ser peligroso jugar la apertura a toda marcha, incluso aunque conozca muy bien las jugadas, porque su constitución no estará preparada para una seria concentración cuando la necesite, y es muy probable que sea menos sensible a los momentos clave cuando éstos se produzcan. No estoy sugiriendo que deba usted "vacilar" en sus jugadas de apertura o jugar con deliberada lentitud, pero es muy importante elaborar su concentración, y en este sentido puede ser útil sopesar jugadas muy evidentes en la apertura sobre todo si no se está familiarizado con la apertura en cuestión. Aún mejor, por supuesto, es estar del todo "sintonizado" antes de que la partida comience, pero las circunstancias no siempre lo permiten.

Luego de 10...♗a6!? 11.♗xa6 ♘xa6 12.e5, las blancas están mejor, pero considerar esta variante puede ayudarle a vitalizar su sentido del peligro.

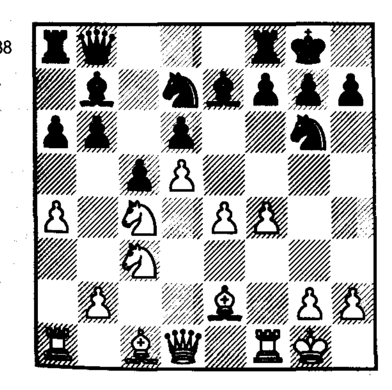
11.♘d2 a6 12.a4 ♘e5 13.♗e2 ♘fd7?!

Aquí hay rastros de *egoísmo*. Joe no podía pensar en otra cosa que no fuese llevar su alfil a la diagonal "a1-h8", pero al hacerlo así omite la fuerza de la construcción natural de las blancas. Después de que éstas jueguen f4, es bueno poder presionar sobre "e4", de modo que habría que anticiparse a esto y utilizar algunas otras piezas.

13...♖e8!? 14.f4 ♘g6 15.♘c4 (es mejor 15.g3!) 15...♗f8 16.♗f3 ♘h4 implica cierta colaboración por parte de las blancas, pero es una línea bastante plausible. Las negras están aquí cómodas, porque a las blancas les resultará difícil forzar el avance e4-e5.

14.f4 ♘g6 15.♘c4 ♕b8

38



Aquí tenemos los síntomas clásicos de un **momento clave**:

1) **Signos.** Las negras tienen algunas piezas torpes y casillas vulnerables (caballo de "g6", alfil de "b7", peones en "b6 y "d6").

2) **Señal.** Su última jugada parecía un poco torpe (las torres no están conectadas, la dama está descentralizada).

3) **Sensibilidad.** Se amenaza contrajuego: existe la posibilidad de ...b5, porque una vez que se cambien peones en "b5", la torre blanca de "a1" debe tomar en "a8", cuando las negras retomarán de alfil, defendiendo así "b5". Por otra parte, al proteger "d6", las negras han planteado la idea ...♗f6-d4.

4) **Sensibilidad/signo.** No hay "continuación evidente" (en comparación con ♘d2, cuando ♘c4 era la continuación evidente), y así, la tendencia favorable que comenzó con 8.d5! ha alcanzado su culminación natural. Se requiere algo significativo.

16.g3?

Insensibilidad. El momento pasa y las negras entran en la partida. Mientras que las blancas podían haber disfrutado de la tendencia ascendente que comenzó en la jugada 8, no apreciaron que esta particular tendencia se ha "evaporado", y las negras amenazan ahora con cambiar la dirección de la tendencia a su favor. Las blancas necesitan ver que ésta es una "posición de paso" que une a dos períodos de la partida. Por formularlo con sencillez, podríamos decir que la apertura ha finalizado y que el medio juego está a punto de comenzar. En el medio juego ambos contendientes tendrán unas posibilidades más o menos igualadas, pero las blancas han llegado al medio juego una jugada antes que las negras, y por un momento tienen la posibilidad de castigar a las negras por rezagarse durante la apertura.

16.♗g4! es una jugada asombrosamente fuerte, casi decisiva. No es especialmente "normal" y, por tanto, resulta fácil de omitir o de subestimar. La mayoría de los jugadores ha aprendido un esquema basado en ♗f3, con g3 llegado el caso, y es difícil "saltar fuera" de este modelo cuando es necesario. En este caso la necesidad resulta de la importancia única del momento. Sólo por una jugada están las fuerzas negras muy mal coordinadas. 16...♗c8 (jugada única; no hay otra forma de defender "b6" y proteger "d7") 17.♗xd7! (dadas las debilidades de la posición blanca en casillas de este color, ésta tampoco es una jugada "normal") 17...♗xd7 18.f5! La costumbre es romper con e5, pero en el caso presente, la falta de control de las negras sobre "e5", les concede a las blancas un fuerte ataque.

Ahora:

a) 16...♘h8 pierde, por 19.♗f4 f6 20.♕b3.

b) 18...♘e5 es más apropiada: 19.♘xe5 dxe5 20.d6! (20.♕h5, con idea de ♖f3-h3, también parece buena) 20...♗xd6 (20...♕xd6 21.♕xd6 ♗xd6 22.♖d1) 21.♖f3! Puede ser divertido utilizar programas de análisis para examinar estas posiciones. *Fritz*, por supuesto, no lo capta. Después de todo, las negras tienen un peón de ventaja y los dos alfiles. Pero muchos seres humanos verían que el ataque de las blancas en el flanco de rey es inminente y arrollador. Las blancas tendrán el peón de "f5", una torre en "g3" o "h3", la dama en "h5" o "g4", un caballo que llega a "d5", un alfil listo para ser sacrificado en "h6" y una torre en "d1" o "f1". Demasiada acumulación de fuerza para que el rey negro pueda sobrevivir. 21...c4 es el modo más activo de lidiar con la amenaza ♗d3. Entonces 22.♖h3 ♗c5+ 23.♔h1 ♕d6 24.♕h5 h6 25.♖g3! les da a las blancas un ataque temible. Todas las piezas blancas tienen la oportunidad de participar en la ofensiva, mientras que la dama negra debe multiplicarse. Por ejemplo: 25...♗f2 26.♗xh6 ♗xg3 27.♗xg7 ♔xg7 28.♕g5+ ♔h7 29.f6, ganando.

c) 18...b5! es la defensa más tenaz. Entonces, todas las líneas de las blancas parecen fallar, pero sigue habiendo un camino que tiene el aspecto de conducir a una clara ventaja: 19.axb5 ♗xb5 (19...axb5 20.♖xa8 ♕xa8 21.♘b6) 20.fxg6!? (20.♘xb5 axb5 [20...♕xb5 21.♘a3] 21.♖xa8 ♕xa8 22.fxg6 bxc4 23.♖xf7 ♖xf7 24.gxf7+ ♔xf7 25.♕f1+ ♗f6 26.♕xc4 ♕a1) 20...♗xc4 21.gxh7+ ♔h8 22.♖f3, y ahora ...♗f6 se contesta siempre con ♖xf6, y las blancas se permitirán llevar su alfil de "c1" a la diagonal "a1-h8". No es que esta posición esté claramente ganada para las blancas, pero si la comparamos con la partida, está claro que el primer jugador perdió el tren.

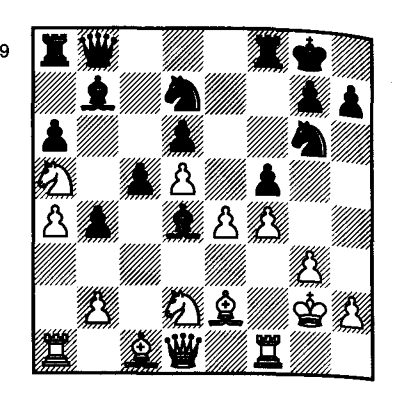
16...b5! 17.♘a5 b4 18.♘b1 ♗f6 19.♘d2 ♗d4+ 20.♔g2 f5!

Ver diagrama 39

Esto es típico del caos que puede producirse cuando se deja escapar el momento. La posición es confusa.

21.♘dc4 ♖a7 22.♘xb7 ♖xb7 23.♘a5 fxe4!

39



Una propuesta combativa de calidad, que las blancas harían bien en rehusar.

24.♘c6 ♕e8??

Un feo error. Después de 24...♕a8 25.♘xd4 cxd4 26.♕xd4 ♘c5, la partida puede ganarla cualquiera.

25.♗xa6 ♖b6 26.♗c4 ♗f6 27.a5 ♖b8 28.♘xb8 ♕xb8 29.♖e1 ♖e8 30.♕a4

Las negras se rindieron.

Emms – Webster
Scarborough 1999
Campeonato Británico

1.e4 g6 2.d4 ♗g7 3.♘c3 c6 4.♗e3 d6 5.♕d2 b5 6.♘f3 ♘d7 7.♗d3 ♕c7!? 8.0-0 ♘gf6! 9.a4!?

Puesto que las negras no han jugado ...a6, no pierden un tiempo al proteger el peón "b" con ...a5, de modo que quizá debiese jugarse la inmediata 9.♗h6!?.

9...b4 10.♘e2 a5 11.c3 ♗a6

11...bxc3 12.bxc3 ♘g4!?

12.♗xa6 ♖xa6 13.♘g3 bxc3 14.bxc3 0-0 15.♗h6 c5 16.♗xg7 ♔xg7 17.♕g5 e6! 18.e5

Ver diagrama 40

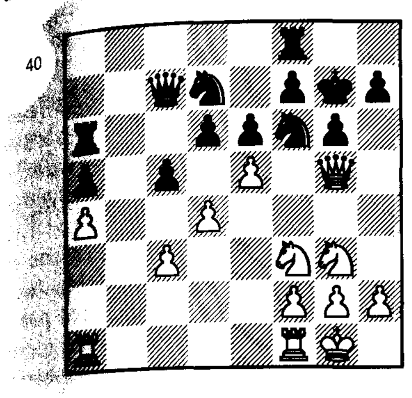
18...♘g8

Una continuación peligrosa para las negras es 18...♘d5 19.♘h5+ ♔h8 20.♕h6 ♖g8 21.♘g5 ♘f8 22.c4.

Momento clave:

1) Las blancas tienen muchas opciones, pero ninguna continuación evidente. El "flujo" de la partida se ha detenido **(signo/sensibilidad)**.

40



2) El contrajuego negro está pendiente y, en general, el futuro pertenece a las negras, a causa de las debilidades de "e5" y "a4" **(sensibilidad)**.

3) La última jugada negra fue peculiar y las sitúa detrás en la carrera contra el "tiempo". Que las blancas puedan forzar una jugada así sugiere que la posición podría serles favorable, si fueran capaces de mantener la presión **(señal).**

4) Las ventajas blancas son un tanto temporales y esto sugiere que necesitan golpear rápidamente **(sensibilidad).**

19.♖fe1?!

Una jugada perezosa, después de la cual la tendencia comienza a invertirse, en contra de las blancas. John había perdido una larga partida el día anterior y no jugó con su habitual energía. Hasta ahora, la tendencia le era favorable, pero necesitaba ver la posición separada de la tendencia (sensibilidad de la posición) e iniciar una nueva tendencia, en la que su ligera ventaja puediera adquirir mayores proporciones.

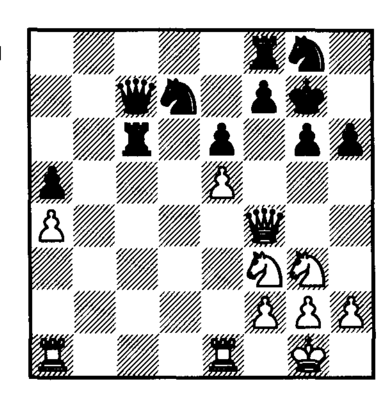
El avance 19.h4! pedía a gritos ser jugado. En tal caso, 19...h6 20.♕e3! (de forma que ...♖c4 no sea tan efectiva, y así ...g5 no gana un tiempo, como sería el caso después de 20.♕f4; esta jugada también concede a las blancas ciertas opciones, como ♕e2, ♕d3, y no bloquea el peón "f") 20...cxd4 (20...d5? es un error estratégico; sin presión sobre el centro no hay una verdadera respuesta al ataque blanco en el flanco de rey: 21 h5 g5 22.♘h2!) 21.cxd4 dxe5 22.dxe5 ♘e7 23.h5 ♘d5 (si 23...g5, 24.♘xg5) 24.♕e2! ♖c6 25.hxg6 fxg6 26.♘d4 ♖b6 27.♕g4 ♘c5 28.♖ac1 ♖f4?? 29.♘h5+, Rowson – Redpath, Edimburgo (Blitz) 2000.

19...h6 20.♕f4?!

Sigue pareciendo mejor 20.♕e3, aunque hace que 19.♖fe1 parezca más redundante.

20...cxd4 21.cxd4 dxe5 22.dxe5 ♖c6!

41



Puede que las negras estén ya mejor. Hay muchas casillas potencialmente buenas para sus caballos y "e5" es una debilidad a largo plazo. Un aspecto más sutil, que se pone de relieve en las variantes, es que debido a la estructura de peones y a la concreta situación de las piezas, el peón de "a4" es más débil que el de "a5".

23.h4?!

Esta jugada sugiere que las blancas ignoraban la tendencia desfavorable del juego desde hace tres jugadas, es decir, mala "sensibilidad a la tendencia". Este avance del peón "h", aunque es generalmente una buena idea, dándole "aire" al rey, de paso que amenaza con seguir avanzando a "h5", no satisface los requerimientos más inmediatos de la posición. Ya hemos visto que las blancas tienen algunos problemas potenciales, pero éste es el momento antes de que sean reales. Las blancas tienen que ver que su ventaja se ha esfumado y deben buscar, en consecuencia, una forma de mantener el equilibrio. Posibles ideas:

a) 23.♖ad1 ♘e7 24.♘d4 ♖c4 25.♘xe6+? fxe6 26.♖xd7 ♖fxf4 –+.

b) 23.♖ac1!? ♘e7 también parece bueno para las negras.

c) 23.♘d4 ♖c4 24.♘b5 ♖xf4 25.♘xc7 ♖b8 tampoco es satisfactorio. Los peones de "a4" y "e5" permanecen débiles.

Estas tres líneas sugieren que los problemas de las blancas están relacionados con una pieza en particular. Hable con sus piezas. ¿Cuál es la que tiene peor juego?

d) 23.♘e4!? (todas las demás piezas pueden contribuir a la lucha tan pronto como se las convoque, pero este caballo tiene que implicarse forzosamente; un poco como el chico tímido que no encuentra el valor para pisar la pista de baile) 23...♖c4 24.♖ec1 (la dama de "f4" y el caballo de "e4" quieren desprenderse de la presión en la cuarta fila, y la torre de "a1" se necesita para proteger el peón "a") 24...♖c8 25.♖xc4 ♕xc4 26.♕e3 ♕d5, y la posición negra es más fácil de jugar, y además "e5" sigue siendo un problema. Mi primera impresión, en esta posición concreta, fue que las blancas tenían buenas perspectivas de tablas, si pueden mantener sus fuerzas coordinadas y tal vez distraer a las negras con algunos sugestivos saltos de caballo. Sin embargo, pienso que la posición aún es mejor para las negras de lo que parece. Ciertamente, es un buen ejemplo de **desventaja espacial**. No es sólo que el peón de "e5" sea débil, sino también que las blancas tienen muchas casillas vulnerables en su campo, y les resulta muy difícil proteger la integridad de su territorio. **Lo que importa no es el espacio, sino la capacidad.** Las negras tienen menos espacio, pero sus piezas disponen de mucha capacidad, mientras que las blancas tienen mucho espacio, pero sus piezas no bastan para cubrirlo. Podríamos decir que las blancas tienen un gran castillo, pero sólo unos cuantos soldados, mientras que las negras tienen el mismo número de soldados y utilizan todos los lugares vacíos del castillo como puestos para atacar al ejército blanco. Sin embargo, la significación primaria de esta estructura, en mi opinión, es que mientras que la casilla más natural para un caballo blanco es "e4", no tendrá allí un "anclaje" (peón de soporte), mientras que un caballo negro en "d5" no sólo es extremadamente efectivo, sino también invulnerable. Los caballos, debido a que no pueden escapar fácilmente, sólo requieren el apoyo de peones para asegurar su supervivencia. El juego podría continuar así: 27.♘c3 (27.♘ed2!? ♖c2 no parece la respuesta, y después de 27.♘d6 ♖c5 28.♖e1 ♘e7 no está claro cómo deben seguir las blancas) 27...♕b3 28.♘b5 (28.♖c1 ♘e7 y las negras mantienen un firme control) 28...♕xe3 29.fxe3 ♖c5 30.♘fd4 ♘b6 31.♘b3 ♖xe5 32.♘xa5 ♘xa4! 33.♖xa4 ♖xb5, con un final probablemente perdido para las blancas.

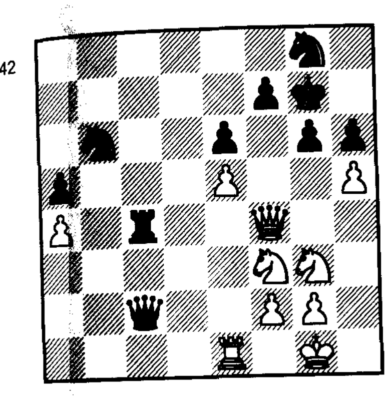
De modo que al buscar estas jugadas puede sentir que la tendencia está volviéndose inexorablemente contra las blancas, y sin embargo, al mirar la posición, después de la jugada 22, se tiene la impresión de que las blancas deberían estar, como mucho, sólo ligeramente peor. Éstos son los momentos en los que tiene que profundizar para hallar la forma de que las blancas frenen la tendencia desfavorable. Dado que todas las jugadas de aspecto normal apenas contribuyen a cambiar la tendencia, tenemos que retroceder y mirar la posición de nuevo. Ya hemos concluido que necesitamos implicar en la acción al caballo de "g3", pero parece que en "e4" y "c3" es vulnerable, y en "d6" no tiene protección. ¿Existe otro camino?

e) 23.♘e2!? es una jugada un tanto extraña, pero si reflexionamos sobre ella, tiene sentido. En "d4" este caballo ejercerá su influencia y también quedará protegido: desde allí controla "f5", impide que las negras ataquen "e5" con ...♘e7-c6, y mantiene en cartera las posibilidades ♘b5-d6 y ♘b3, caso de que sean oportunas. Pienso que ésta debe ser la única solución a los problemas blancos, pero es el tipo de jugada que sólo aprecias si eres sensible a las tendencias de una posición. Las blancas *tenían* que sumergirse profundamente en *esta* posición. Aquí es donde las cosas comienzan a ir cuesta abajo, y una vez consolidada esta tendencia, resultará tremendamente difícil de modificar. Ahora, 23...♘e7 (hay otras jugadas, pero la naturaleza de la posición no parece cambiar en lo fundamental) 24.♘ed4 ♘d5 25.♕d2 ♖c4 conduce a una posición prácticamente igualada. Creo que sigo prefiriendo las negras, pero las blancas disponen de ideas prometedoras, basadas en h4, ♖e4-h4, ♘b3 ó b5. En cualquier caso, las blancas han frenado la tendencia desfavorable y ya no tienen un papel puramente reactivo.

23...♖c4 24.♖e4 ♖c8 25.♖d1 ♖c1 26.♖ee1 ♖xd1 27.♖xd1 ♘b6 28.h5 ♕c2 29.♖e1

Puede que 29.♖d4 fuese una defensa bastante más tenaz.

29...♖c4


42

Ahora las negras dominan la situación. Nótese lo efectivo que ha resultado el caballo de "g8". En ciertos aspectos es "mejor" que el caballo de "g3", porque cumple la útil función de proteger "f6" y, al mismo tiempo, tiene excelentes perspectivas en "c6", "d5" o "f5". Entretanto, el caballo blanco de "g3" hace poco por colaborar en la lucha y, en gran parte por la ineficacia de esta pieza, a las blancas les resulta difícil coordinar su ejército como un conjunto.

30.♕e3 ♘d5 31.♕a7 ♖xa4 32.hxg6 ♕xg6 33.♖c1 h5 34.♕d7 ♖b4 35.♕d8 ♘ge7 36.♕xa5 h4 37.♘f1 ♖g4 38.♘e1 ♕g5

La alternativa 38...♘f4 39.♘e3 (39.♕a8 ♘e2+) 39...♘e2+ 40.♔f1 ♘xc1 41.♕a3 h3 también es muy buena para las negras.

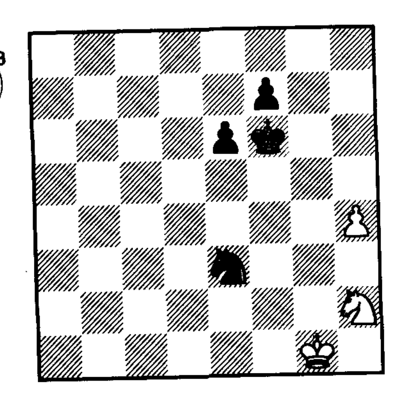
39.♕d2 ♕xe5 40.♘f3 ♕f6

Las negras tienen un sano peón de ventaja y el rey blanco es vulnerable. El resto de la partida es una cuestión técnica, pero las blancas nunca lograron invertir la desfavorable tendencia que comenzó con 19.♖fe1 y fue abonada con 23.h4.

41.♘1h2 ♖f4 42.♕e2 ♘c3 43.♕d3 ♘cd5 44.g3 hxg3 45.fxg3 ♖a4 46.♖f1 ♘f5 47.♘h4 ♖xh4 48.gxh4?

48.♖xf5 ofrece a las blancas mejores perspectivas de tablas.

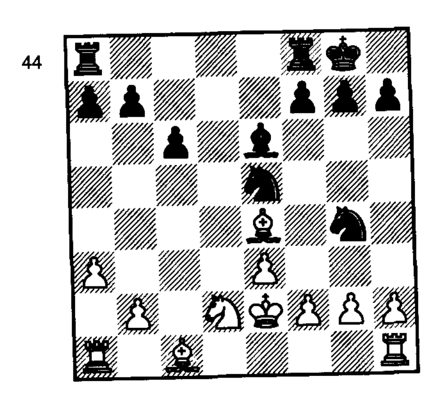
48...♘de3! 49.♕xe3 ♘xe3 50.♖xf6 ♔xf6


43

Las blancas están completamente perdidas, porque el peón "h" debe caer. Aunque las blancas consiguieran conservar este peón a corto plazo, sólo podrían hacerlo situando su caballo en una casilla en la que, en última instancia, sería hostigado por un peón negro. Las negras se impusieron en la jugada 85.

Botvinnik – Tal
Moscú 1961
Campeonato del Mundo (1ª partida)

1.c4 ♘f6 2.♘c3 e6 3.d4 ♗b4 4.e3 0-0 5.♗d3 d5 6.a3 dxc4 7.♗xc4 ♗d6 8.♘f3 ♘c6 9.♘b5 e5 10.♘xd6 ♕xd6 11.dxe5 ♕xd1+ 12.♔xd1 ♘g4 13.♔e2 ♘cxe5 14.♗d5 c6 15.♗e4 ♗e6 16.♘d2


44

Momento clave:

1) La última jugada de las blancas fue "peculiar" **(señal).**

2) Las blancas tienen contrajuego en marcha, y si pueden completar el desarrollo, sus dos alfiles les darán una ventaja a largo plazo **(sensibilidad).**

3) Como suele ser el caso con estos momentos, uno de los bandos tiene una posición prometedora a corto plazo y el otro la tiene potencialmente a largo plazo **(sensibilidad).**

4) Las negras disponen de muchas continuaciones plausibles, pero ninguna de ellas es obviamente correcta **(signo/sensibilidad).**

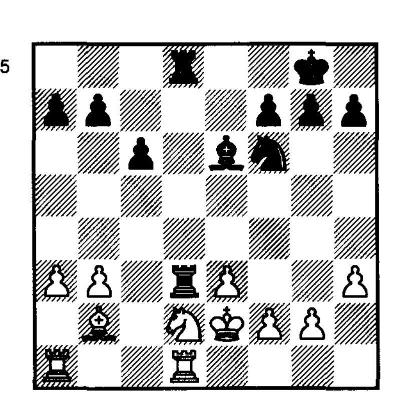
Tal no logró percibir la urgencia de la tarea y efectuó una jugada rutinaria, después de la cual la tendencia comenzó a cambiar.

16...♖ad8?!

Se requería 16...f5!, para tratar de "desarrollar" la torre de "f8". Esta jugada daría a las negras un control extra de "e4", la posibilidad de un oportuno ...f4, y presión sobre "e3". Botvinnik sugiere que las negras deberían haber conservado la iniciativa después de esa jugada, pero que tendrían que jugar enérgicamente para impedir que las blancas consolidasen su posición. Una variante plausible es 17.♗c2 ♖ad8 18.b3 ♖d5!? 19.h3 ♖c5 20.♖a2 ♘f6 21.♖d1 ♘d5 22.♘b1 ♘c3+ 23.♘xc3 ♖xc3 24.♗d2 ♖xc2 25.♖xc2 ♗xb3.

17.h3 ♘f6 18.♗c2 ♖d7 19.b3 ♖fd8 20.♖d1 ♘d3 21.♗xd3 ♖xd3 22.♗b2

45



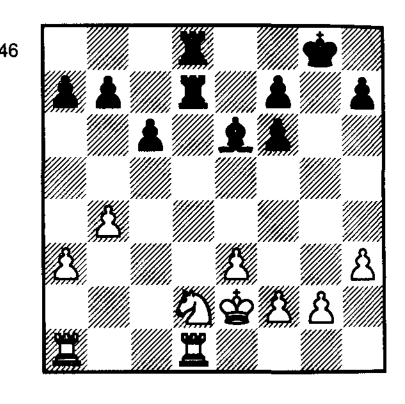
Ahora la tendencia está comenzando a cambiar. Si se fija atentamente, podrá percibir que la iniciativa de las negras ha sido desactivada y que éstas comienzan a estar faltas de ideas. Es de vital importancia que las negras "se despierten" ante este giro de los acontecimientos, pero parece que Tal no percibía ningún peligro y que esta posición no le parecía diferente de las anteriores.

22...♖3d7?

Había que jugar 22...c5! Al fijar la debilidad en "b3", las negras pueden mantener a las piezas blancas un tanto embotelladas, y si las blancas capturan en "f6", no podrán desenmarañar su posición. Supongo que después de 22...c5 la posición está igualada, pero la idea ♖ac1-c3 parece razonable para las blancas.

23.♗xf6! gxf6 24.b4!

46



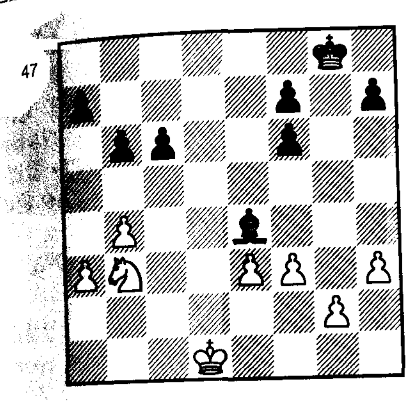
Ahora las negras están peor, y el hecho de que hasta hace poco estaban mejor, hace más difícil adaptarse a las nuevas circunstancias. Si las blancas pueden cambiar torres, el alfil negro poco podrá hacer contra el caballo enemigo, que ya está listo para atacar los peones débiles contrarios. En mi opinión, es crucial que las negras mantengan un par de torres, en parte para poder ejercer algún control de las casillas negras, pero sobre todo para que el rey blanco no pueda penetrar en campo negro, o para avanzar peones sin dejar debilidades. Creo que esta posición es un buen ejemplo de cómo alfil y torre pueden colaborar mejor que torre y caballo. Quizá la mejor forma de verlo no sea tanto una cuestión de caballo vs alfil, sino que cuando las torres desaparecen es una cuestión de caballo y rey vs alfil y rey, con el primero de estos equipos operando muy bien. Al conservar las torres, las negras pueden impedir que la combinación rey + caballo se haga realidad.

24...♗f5?!

Botvinnik recomienda 24...♗d5 "para cortar la movilidad del caballo". Esto tiene también el beneficio de hacer más difícil para las blancas el cambio de torres.

25.♘b3 ♗d3+ 26.♔e1 b6 27.♖ac1 ♗e4 28.f3 ♖xd1+ 29.♖xd1 ♖xd1+ 30.♔xd1

47



El juego de Tal produce la impresión de que no tenía idea de lo que estaba pasando. En las últimas jugadas ha debilitado su ala de dama y cambiado todas las torres, cooperando al máximo con los planes ideales de las blancas.

30...♗d5 31.♘d4 c5 32.bxc5 bxc5 33.♘b5 a6 34.♘c7 ♗c4 35.♘e8 f5 36.h4 ♔f8 37.♘d6 ♗f1 38.g3 ♔e7 39.♘xf5+ ♔e6 40.e4 ♔e5 41.♔d2

Las negras se rindieron.

Las tres partidas anteriores deberían haber puesto de relieve algunas características comunes de los momentos clave/críticos. Como ya he dicho, no hay una fórmula mágica para identificar estos momentos, pero debería servir de ayuda ser conscientes de los signos y señales antes mencionados. Ni siquiera hay una clara división entre lo que es un signo, lo que es una señal y la forma en que se supone es usted sensible a ambos, pero hablando en términos generales, hemos visto que las indicaciones típicas incluyen:

1) **Contrajuego inminente.** Prever la(s) idea(s) del oponente, antes de que lleguen a plasmarse.

2) **La tendencia predominante parece haberse detenido.** No hay una forma evidente de proseguir la tendencia o incrementar la ventaja por medios naturales.

3) **Abundancia de elección.** Dispone de muchas jugadas razonables, pero ninguna de ellas parece sobresaliente.

4) **La última jugada de su oponente tiene algo inusual o peculiar.** No hay una forma precisa de definir "inusual" en este contexto, pero normalmente se trata de una jugada que, de algún modo, se sale de lo convencional.

Decídase a ser decidido

No es porque las cosas sean difíciles por lo que no nos atrevemos a realizarlas. Es porque no nos atrevemos a realizarlas por lo que son difíciles.
SÉNECA

La mayoría de los lectores sin duda conoce el aforismo de Steinitz (y Lasker), según el cual el bando que posea ventaja debe atacar o, de no ser así, tal ventaja desaparecerá. Debo decir que no siempre es el caso. Por ejemplo: a veces, cuando tiene usted ventaja material decisiva, debe defenderse durante varias jugadas antes de que pueda imponer su ventaja. De modo que tal vez deberíamos remodelar la frase, llegando a una máxima de este tipo: el bando con la iniciativa debe jugar enérgicamente, pues de otro modo su iniciativa puede desaparecer. Las dos partidas siguientes demuestran la importancia de tener fe en sus cálculos en los momentos clave. No en el sentido de tomar una decisión basada en el cálculo como tal, sino en la comprensión de que hay algunas posiciones en las que debe usted calcular. Sin embargo, normalmente está claro que la posición es crítica antes de que comience a calcular, de modo que su asunción de que la posición es crítica a menudo viene de la mano de la sensación de que no pueden evitarse las complicaciones. Es entonces una cuestión de evaluación y coraje, antes que de cálculo formal, lo que le llevará a la línea de juego necesaria. Así, en este sentido **necesitamos que el cálculo nos ayude a efectua**

las transformaciones necesarias, pero más importante es nuestra evaluación acerca de qué transformaciones son necesarias.

En cualquier caso, en las dos partidas siguientes podrá ver al autor cometiendo el pecado de *relajación.* Tenía ventaja en ambas, pero no percibí la urgencia de transformarla, de modo que la ventaja se redujo a la nada, y luego a menos que eso.

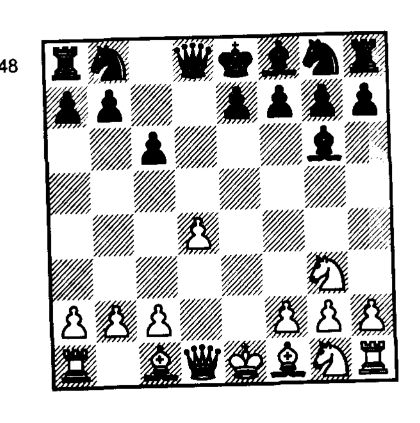
Rowson – B. Lalic

Campeonato Británico por equipos (4NCL)

1998-99

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♗f5 5.♘g3 ♗g6

48



6.♘f3!?

Este orden de jugadas rara vez tiene significación independiente, pero puede ofrecerles a las blancas un giro prometedor, si las negras quieren jugar líneas sin ...♘d7. Propongo que nos detengamos en la siguiente partida, como una forma original de jugar, con blancas, contra la Caro-Kann Clásica. No es probable que les cause pesadillas a las negras, pero creo que merece mayor atención:

6.h4 h6 7.♘f3 ♘d7 8.h5 ♗h7 9.♗d3 ♗xd3 10.♕xd3 e6 11.♗f4 ♘gf6 12.0-0!? Normalmente, aquí las blancas enrocan largo, pero vi que el GM Nick de Firmian enroca corto en esta línea y comprendí que tenía sentido. Muchas variantes de este sistema giran en torno a si el peón de "h5" les concede a las blancas una ventaja espacial/estructural en el flanco de rey, o si el peón puede constituir una debilidad a largo plazo. Desde hace tiempo se asumía que las blancas mantendrían su torre en "h1" para proteger el peón de "h5", pero dado que, por razones tácticas, las negras no pueden ganar este peón de inmediato, existe otra forma de enfocar la posición. Si las negras enrocan largo, las blancas pueden lanzar un ataque a la bayoneta en el sector, sin miedo a exponer su propio rey, y si enrocan corto, el peón de "h5" resultará muy útil a efectos ofensivos. 12...♗e7 13.c4 0-0 14.♖fe1 ♖e8 15.♖ad1 ♕a5 16.a3! b5 (16...♘xh5 17.♗d2) 17.♘e5 bxc4 18.♕xc4 ♘xe5 19.dxe5 ♘d5 20.♗c1 ♕b6 21.♕g4 ♔f8 22.♖d3 ♗c5 23.♖e2! ♖ad8 24.b4! ♗e7 25.♖f3 c5 26.♗xh6! gxh6 27.♖xf7+ ♔xf7 28.♕g6+ ♔f8 29.♕xh6+ ♔g8 30.♖e4 ♘f6 31.exf6 ♗xf6 32.♖g4+, y las negras se rindieron, Rowson – J. Grant, Aberdeen 1998.

6...♘f6 7.♘e5!?

7.h4 h6 8.♘e5 (después de 8.h5 ♗h7 9.♗d3 ♗xd3 10.♕xd3 e6, las negras pueden considerar ...c5 y ...♘c6, cuando su caballo dama será más activo que en "d7") 8...♗h7 9.♗d3 ♗xd3 10.♕xd3 e6 11.♗d2 es la vigente línea principal, de la que conozco poco.

7...♘bd7 8.f4!?

Esta es una idea algo dudosa, porque debilita el flanco de rey y las casillas blancas centrales, pero quería tratar de "castigar" el orden de jugadas de mi rival (*perfeccionismo*). Por la época en que se jugó esta partida, yo ignoraba las modas antes mencionadas. Esta ignorancia (y la confianza que me daba) me llevó a sobrestimar mi posición, pero ese tipo de falsa confianza es a menudo una bendición, pues, por ejemplo en este caso, me permitió movilizar mis fuerzas con rapidez y convicción.

8...e6 9.♗c4 ♘xe5 10.fxe5 ♘d7!?

Es más evidente mover 10...♘d5, pero entonces las negras no amenazan ...c5 tan rápidamente, a causa de la réplica ♗b5+. Podría seguir: 11.0-0 ♗e7 12.♗b3 0-0 13.c4.

11.0-0 ♗e7 12.♗e3 ♕b6 13.♕e2

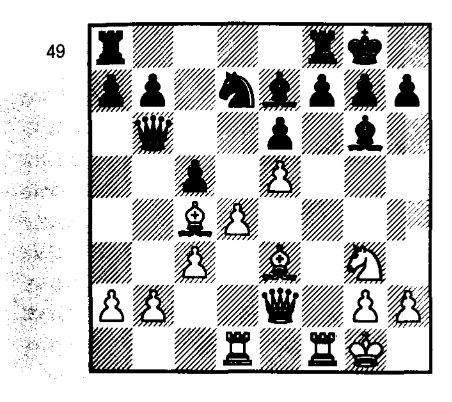
A 13.♗b3 las negras pueden responder 13...♘xe5.

13...0-0

Sospecho que Bogdan se abstenía de jugar 13...♕xb2!? por razones psicológicas. No quería ceder la iniciativa tan pronto. Sin embargo, por lo que puedo decir, las negras no tienen aquí una continuación convincente y, puesto que la posición blanca empieza a mejorar, puede que éste sea ya un momento crítico, en el que la tendencia se vuelve a favor de las blancas. Una posible continuación es 14.♖ab1 ♕xc2 15.♖xb7 ♕xe2! (15...♘b6 16.♖xf7! ♔xf7 17.♕f3+) 16.♗xe2 ♘b6 17.♘h5 ♖g8 18.♖c1 ♗e4.

14.c3 c5 15.♖ad1

49



Aquí me sentía muy contento. Tengo una posición activa y todos mis efectivos están movilizados. Sin embargo, creo que sigue estando igualada, porque todas las piezas negras tienen potencial y no es fácil crear debilidades en su campo. Dicho esto, la tendencia parece serme favorable, pues la posición es fácil de jugar y pienso que la mía me gustaba más que a Bogdan la suya.

15...♖ad8 16.♗f2

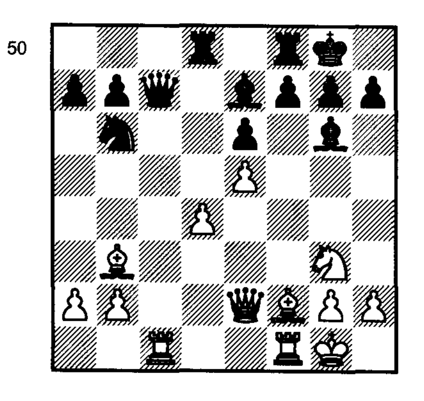
Con idea de d5 ó ♘e4.

16...♕c7 17.♗b3!?

Otro plan es 17.♗d3, para cambiar el principal defensor de la posición negra, y dándole así al caballo el excelente puesto "e4". Sin embargo, una estrategia de este tipo es de doble filo, porque si mi ataque en el ala de rey no tiene éxito, mi alfil quedará relativamente pasivo, y no me ayudará a defender todas las casillas blancas debilitadas. Por otro lado, prefiero no cambiar piezas cuando tengo ventaja de espacio. Temo contraataques como el que hemos visto en la partida Emms - Webster.

17...cxd4 18.cxd4 ♘b6 19.♖c1

50



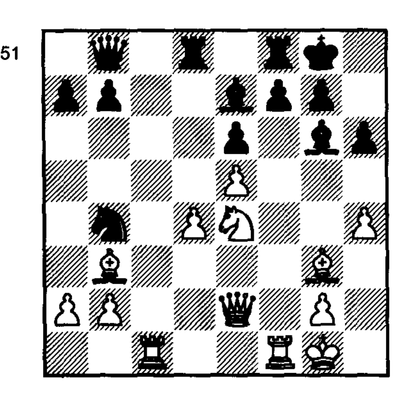
19...♕b8?

El GM M. Gurevich pensaba que ésta era una jugada horrible, y a mí mismo me pareció sorprendente. Después de 19...♕d7!, las negras tienen, cuando menos, la igualdad. Bogdan temía 20.♘e4 ♘d5 21.♘c5 ♗xc5 22.dxc5, cuando las blancas parecen tener una gran ventaja, pero –como había visto Gurevich–, después de 22...♘b4! ó 22...♘f4, apuntando a "d3", las negras tienen el control. Esta línea muestra el valor de la centralización y de la confianza en las propias sensaciones. Descubrí que a menudo sucede así. La jugada más evidente, que mantiene a tus piezas centralizadas, da buen resultado, pero *pensando* encuentras la forma de justificar una jugada bastante más oscura. Creo que en el presente caso esto tiene que ver con la tendencia. Bogdan sintió cierta presión debido a la confianza de mi juego, se convenció a sí mismo de que le convenía ser prudente, y luego preparó una línea prudente. Esto es pura especulación, por supuesto, pero posiblemente no ande muy errado. La posición negra del tablero, después de mi jugada 19, era perfectamente sana, pero la "posición", en relación con la lucha en sí no era tan fácil.

20.♘e4 ♘d5 21.h4!

Jugueteando con el flanco de rey y hostigando al alfil. También es útil controlar la casilla "g5", para impedir que, en un momento dado, pueda producirse una combinación a base de ...♗g5 y ...♘e3.

21...h6 22.♗g3 ♘b4



Momento clave.

23.♖cd1?

"¡No fuiste lo bastante decidido!", dijo Bogdan. Ciertamente, actuaba en régimen de "piloto automático confiado" y no comprendí que había llegado el momento de cambiar de marcha. De haber profundizado en la posición, habría visto todas las indicaciones necesarias: 19...♕b8 era una jugada de aspecto extraño (**señal**), la tendencia ascendiente que sentí al efectuar jugadas naturales había llegado a punto muerto, y tenía que imprimirle mayor energía a mi posición (**sensibilidad**). 22...♘b4, situando un fuerte caballo centralizado en una casilla por el momento estúpida, también podía sugerir que necesitaba atacar (**señal**). Por otro lado, si les hubiese hablado a mis piezas, habría percibido sus ansias de acción y, mientras que la torre de "c1" tuvo que ser arrastrada a la fuerza a la pasiva casilla "d1", mi caballo de "e4" habría reclamado su derecho de alcanzar "d5" (**signo**).

Ésta era una seria oportunidad de ganar la partida, puesto que vi 23.♘d6, pero no pude superar el hecho de que las negras ganasen material. Fui culpable, por tanto, de *materialismo*, pero eso no fue lo principal. Sobre todo, no comprendí que esta jugada exigía un tipo distinto de atención a todas mis jugadas anteriores, que habían resultado bastante fáciles de encontrar. De haber sido un problema, o si alguien me hubiese dicho que se trataba de un momento clave, estoy seguro de que habría descubierto la solución, pero al no comprender que esto momento tenía un peso específico adicional, era difícil justificar el gasto de abundante energía en una línea larga y complicada, cuando, en este punto, había construido una buena posición sin demasiados esfuerzos. "No hay que complicarse la vida sin necesidad", supongo que pensé, o algo por el estilo. Siempre he sentido que esta forma de pensar es una excusa para la pereza.

Esto nos lleva al meollo del problema de *relajación*. Sólo comenzará a reconocer estos momentos clave si es usted muy sensible a las tendencias. Antes de 22...♘b4, había un clara tendencia al alza para las blancas, que continuaría con 23.♘d6. Pero después de 22...♘b4 no es fácil continuar la tendencia y, tras mi jugada a medio gas, la misma se invierte y las negras comienzan a igualar. De modo que, si puede usted ver que florece una tendencia favorable, eso es estupendo, pero si su oponente se emplea a fondo, habrá momentos en los que estará usted "atascado" y no verá la forma de continuar la tendencia. Aquellos serán normalmente los momentos clave, en los que tendrá que profundizar al máximo.

23.♘d6! no salió en la película de la partida, pero esto es lo que tenía que haber jugado si quería crearle verdaderos problemas a mi oponente. El laberinto que sigue sería un mal necesario, lo que demuestra que, en los momentos clave, la concentración puede ser gratificada con fascinantes apreciaciones de la posición. Me ha llevado mis buenas horas componer el caos que sigue, y ésta es una rara oportunidad en este libro de ponerse el mono de trabajo para llevar a cabo el trabajo sucio:

a) 23...♖xd6 24.exd6 ♗xd6 25.♗xd6 ♕xd6 26.♕e5! ±.

b) 23...♗xd6 24.exd6 ♗d3 25.♕g4 ♗xf1 26.♗e5!, y ahora:

b.1) 26...g6 27.♗xe6 +– ♗d3 (27...♔h7 28.♖c7 ♗d3 29.♕f3) 28.d7 ♕a8 29.♖c8 ♘c6 (29...h5 30.♕f4 ♘c6 31.♖xc6 fxe6 32.♕h6 ♖f1+ 33.♔h2, y el mate sigue en breve) 30.♖xa8 ♖xa8 31.♕f3, con una amplia ventaja blanca.

b.2) 26...f6 27.♖c7 ♖f7 28.♗xe6, y las blancas rompen.

c) Al ver 23...♗d3, asumí que no podía jugar 23.♘d6 y no pensé más en ello. Pero si hubiera prestado atención a la tendencia, me habría dado cuenta de que, en cierto sentido, *tenía* que jugar así, so pena de permitir que la dirección de la partida se invirtiese. Las blancas pueden seguir entonces con 24.♕g4!:

c.1) 24...♗xd6 25.exd6 h5 (después de 25...♗xf1 26.♗e5 g6 27.♖xf1, la posición blanca es claramente mejor, si no ganadora) 26.♕g5 ♗xf1 27.♗e5 f6 28.♗xe6+, ganando.

c.2) 24...♗xf1 25.♘xf7! (25.♖xf1 ♖xd6! 26.exd6 ♗xd6) 25...♗d3 (25...♗e2 26.♕xe6 no sirve de ayuda a las negras, por se debilita la casilla "g6"; 25...♖xf7 26.♕xe6 ♖df8 27.♕xe7 ♘c6 28.♗xf7+ ♖xf7 29.♕xf7+ ♔xf7 30.e6+! +–) 26.♗xe6 (26.♕xe6 ♖de8! parece mejor para las negras), y aquí:

c.2.1) 26...♖xf7 27.♗xf7+, y ahora:

c.2.1.1) 27...♔h8 28.♖c3! (28.e6 ♖xd4 no es tan claro) 28...♗h7 (hay otras jugadas, pero no creo que las amenazas combinadas de "e6" y "a3" puedan neutralizarse) 29.e6, y las negras parecen perder en todas las líneas.

c.2.1.2) 27...♔xf7 se contesta con 28.e6+.

c.2.1.3) 27...♔h7 28.♖c3! (a 28.e6 sigue 28...♖xd4) 28...♗b1 29.e6 ♕a8 30.♗e5 g6 les permite a las blancas ganar de forma espectacular: 31.♗xg6+! ♗xg6 32.h5 ♖g8 33.hxg6+ ♖xg6 34.♕f5 ♕f8 35.♖c8!

c.2.2) 26...♔h7 27.a3!, y aquí:

c.2.2.1) 27...♘d5 28.♕d1 ♗g6 29.♘xd8 ♖xd8 30.♕f3 ♘c7 31.♗f5 ♗xf5 32.♕xf5+ ♔h8 33.e6, y las blancas ganan.

c.2.2.2) 27...♘c6 28.d5 ♖xf7 29.dxc6 ♖f1+ 30.♖xf1 ♗xf1 31.♗f5+ ♔g8 32.e6 ♗d6 33.♕g6 ♗xg3 34.♕h7+ ♔f8 35.♕h8+ ♔e7 36.♕xg7+ ♔d6 37.♕xg3+ ♔xc6 38.♗e4+ ♔c5 39.e7! ♕xg3 40.exd8♕ ♕e3+ 41.♔xf1 ♕xe4 42.♕f8+, con un final de damas ganado.

c.2.2.3) 27...♘c2, y ahora 28.♕d1 ♖xd4 29.♖xc2 ♗g6 30.♕xd4 ♗xc2 31.♘d6 ♗g6 32.♔h2 concede a las blancas una posición prometedora, mientras que 28.d5!? ♖de8 es poco claro, aunque creo en el ataque blanco.

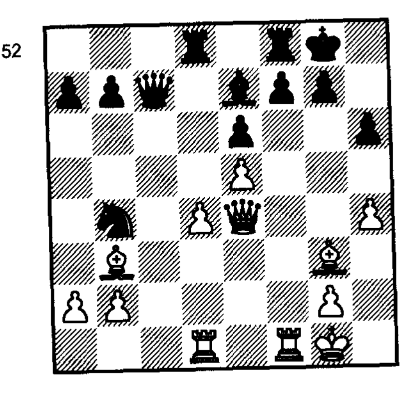
A pesar de que estas líneas no son exhaustivas, parecen fluir con elegancia en la dirección de la tendencia predominante. Sería pedir demasiado ver todas las líneas derivadas de 23.♘d6 hasta su conclusión, pero no estoy pidiendo eso, sino que se calcule lo suficiente para confirmar la creencia de que ésa era la jugada correcta. Puede que haya algún fleco en el análisis anterior y que las negras puedan defenderse después de dicha jugada, pero eso no cambiaría mi opinión, en el sentido de que había que jugar 23.♘d6. Desde luego, recuerdo a Miles comentando una partida en la que su oponente sacrifica pieza por dos peones, en una tranquila, pero compleja posición, en la que escribe lo siguiente: "No hay signos ! ni ? para esta jugada. Sencillamente, es necesaria."

A veces es más importante conservar el momento de la partida que pensar en si cierta jugada es objetivamente buena o mala.

23...♗xe4!

Un cambio realizado en el momento oportuno. Las negras podían haber jugado antes así, pero sólo da resultado cuando puede impedirse que las blancas formen la batería dama + alfil sobre la diagonal "b1-h7".

24.♕xe4 ♕c7!



25.♖c1?!

No percibí que la tendencia iba alejándose de mí. Ésta probablemente fuese mi última oportunidad de mantener algún tipo de ventaja, con 25.a3 ♕c6! 26.♕xc6 ♘xc6 27.d5 ♗c5+ 28.♔h2 exd5 29.♖xd5 ♗d4 30.♖b5 ♗b6! 31.e6 fxe6 32.♗xe6+ ♔h7, pero incluso entonces, no parecen quedar suficientes peones como para sacar partido de los alfiles. En cualquier caso, las blancas llevarían la delantera durante algunas jugadas.

25...♕d7 26.♖fd1

Dudo de que aquí haya nada mejor.

26...♖c8 27.a3 ♖xc1 28.♖xc1 ♘d5 29.♔h2 ♗d8! 30.♖f1 ♗b6 31.♖f3 ♗c7?!

Mi rival ofreció tablas aquí, pero Bogdan propone tantas tablas que tiendo a rechazarlas por principio, a menudo a costa de medio punto. Un pequeño precio por el placer que me reporta. En realidad, su jugada es algo imprecisa, y yo tuve razón en declinar su oferta, aunque no supiese por qué.

32.♔h1 f5 33.exf6 ♗xg3 34.♖xg3?

34.♕g4! parece muy bueno.

34...♖xf6 35.♕e5

Tablas. Las blancas son más activas, pero el rey negro está más seguro. Así que esta vez fui yo quien propuso tablas, antes de que la tendencia se escapase de la igualdad.

B. Lalic – Rowson
Isla de Man 1999

1.c4

Ahora comprendo que antes de la partida hay algo que decir respecto a qué está jugando. Por un lado, quería luchar en todas mis partidas, pero tiene que decidir hacer esto siempre, o bien ser pragmático y decidir antes de cada partida, teniendo en cuenta la forma, la situación en el torneo, el color y el oponente. Una de las principales razones por las que perdí esta partida fue que no había decidido en mi mente cómo debía reaccionar a una temprana oferta de tablas. Para más consideraciones sobre este tema, véase el capítulo 3.

1...g6

Después de unos cinco minutos de reflexión. No me sentía muy centrado, de modo que, por alguna razón, utilicé las primeras jugadas para aclimatarme.

2.e4!?

Jugada con el aire de una pregunta aguda. Bogdan conoce muy bien mi repertorio y, como la mayoría de los partidarios de la Grünfeld, tengo algunos órdenes de jugadas para responder a 1.c4 y 1.♘f3. Tuve la sensación de que mi rival estaba preparado para entrar en cualquier divertido debate relacionado con ...e5, pero no tenía realmente elección, porque no entendía las líneas tempranas con ...g6, ni la India de Rey lo bastante bien como para jugar contra un monstruo teórico de su calibre.

2...e5!?

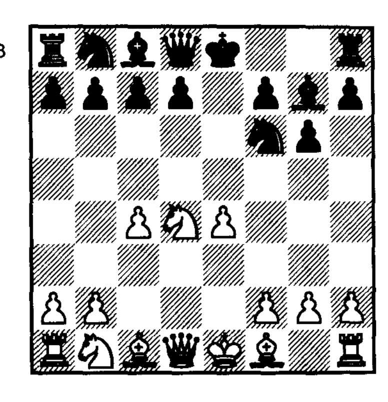
De acuerdo. Muéstrame qué es lo que tienes.

3.♘f3

3.d4 ♘f6 4.♘f3 ♗b4+ 5.♗d2 ♗xd2+ 6.♕xd2 (6.♘bxd2 d6 7.dxe5 dxe5 8.♘xe5 ♕e7 9.f4 ♘bd7 10.♘xd7 ♗xd7 11.e5 0-0-0, con buena compensación, Polugaievsky – Tal, Campeonato de la URSS, Moscú 1973) 6...♕e7!? 7.dxe5 ♘xe4 8.♕e3 ♕b4+ 9.♘bd2 ♘xd2 10.♕xd2 ♕xd2+ 11.♔xd2 b6!?, con un cómodo final para las negras, Poluliajov – Sutovsky, Koszalin 1999.

3...♗g7 4.d4 exd4 5.♘xd4 ♘f6

53



De nuevo, dudé al realizar esta jugada. Nunca me había encontrado con esta posición, y no estaba seguro de qué sucedería después de 6.e5.

6.e5!?

Me sorprendió cuando Bogdan se detuvo, antes de efectuar este avance, pero a veces sólo es un ardid con el que los jugadores bien preparados tratan de hacerte creer que también ellos se encuentran en territorio desconocido, de modo que en este momento me sentía ya muy tenso. 6.♘c3 0-0 7.♗e2 ♖e8 8.f3 c6!?, con idea de jugar ...d5 sin pasar por ...d6, se considera en general cómodo para las negras. Si las blancas quieren obtener ventaja aquí, la mejor opción posiblemente sea 9.♘b3!?, con idea de 9...d5 10.cxd5 cxd5 11.♗g5, tal y como sugirió J. Lautier. 11...dxe4 12.♕xd8 ♖xd8 13.♘xe4 ♘bd7 14.♖d1 ♖e8 15.♘d6 ♖e6 16.♔f2, y las blancas tienen una duradera iniciativa. 9...a5!? puede que sea la mejor respuesta para las negras. Entonces, 10.a4 (10.♗f4 a4 sólo parece bueno para las negras) 10...d5!? (esto no lo menciona Lautier, pero da la sensación de que dificulta el enroque a las blancas) 11.cxd5 cxd5 12.♗g5 (12.exd5 ♕b6 parece buena compensación) 12...♕b6!? 13.♗xf6 ♕xf6 14.♕xd5 ♖d8 no está claro, porque los caballos blancos tienen mucho potencial, pero sospecho que las negras tienen compensación suficiente por el peón.

6...♘e4

Realicé esta jugada después de unos cinco minutos de indecisión, pensando en 6...♕e7, que lamentablemente no puede refutarse de forma clara, lo que hacía difícil descartarla en estas circunstancias (*perfeccionismo*). Sigo pensando que estaba caminando por la cuerda floja. 7.♕e2 ♘h5 8.♘f3 (esto parece lo más simple) 8...d6 9.exd6 ♕xe2+ 10.♗xe2 cxd6 me parecía algo teórico, pero dado que no tenía compensación real por la estructura, no quise entrar en ello.

7.♘f3

7.♕e2 ♘c5 puede originarles problemas a las blancas en la columna "e".

7...d6

Ahora me sentía más cómodo. También mi oponente estaba pensando, y no parecía del todo contento.

8.♕d5 f5!

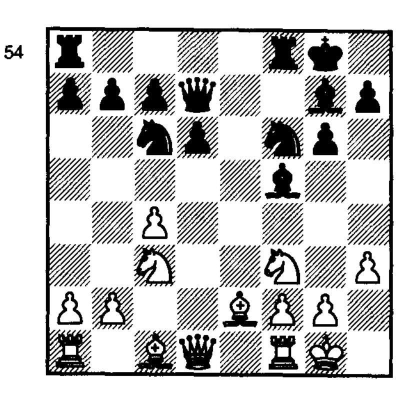
Esto parece concederles un juego muy fácil a las negras. Ahora estaba disfrutando de verdad. Supongo que habíamos tenido una especie de duelo teórico y que, puesto que ése es el punto fuerte de Bogdan, me sentía satisfecho de haber salido bien parado.

9.exf6 ♘xf6 10.♕d1 0-0

Ahora comencé a jugar rápidamente. Parecía haberse establecido una tendencia ascendente a favor de las negras. Las blancas habían perdido algún tiempo con su dama y las negras tienen cómodos puestos esperando por todas sus piezas.

11.♗e2 ♘c6 12.♘c3 ♗f5 13.0-0 ♕d7 14.h3

54



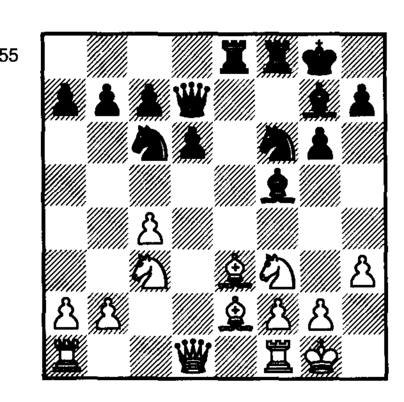
Aquí Bogdan propuso tablas, lo que puede considerarse una oferta muy tramposa. Al margen de la posición, tenía en mi mente el contexto del torneo. Estábamos en la penúltima ronda. Si conseguía 1 punto de 2, lograría un premio razonable; 1,5 un buen premio y 2 (de 2) me garantizaría el primer puesto. ¡Es terrible pensar en un momento así! Pero ¿quién puede resistirse del todo a tales pensamientos? Hay aspectos aquí de *avidez* y de *egoísmo*. Cualquiera que sea la evaluación de la posición del tablero, está claro que he estado experimentando una tendencia favorable, tras haber capeado el temporal de la apertura. También es claro que la posición negra no es peor, y que la última jugada blanca es, en cierto modo, alentadora, porque acentúa el desarrollo de las negras. Otro tema es que dispongo de una jugada clara (14...♖ae8), pero no de un plan evidente para preservar y transformar la tendencia favorable.

De modo que, por muchos motivos, estaba justificado declinar la oferta, pero en cierto modo la oferta minó mi concentración, porque cuando sientes que tu oponente está dispuesto a luchar a muerte por la victoria, tiendes a sentirte más tenso y atento a sus ideas y su relación con las tuyas. Pero una vez que te han ofrecido tablas, hay una tendencia a sentir que la oferta es de naturaleza general y no guarda relación específica con la posición. Mi problema aquí fue que llegué a la conclusión de que su propuesta seguía estando "en la mesa", sobre la base de que generalmente "Bogdan se contenta con tablas". En realidad, Bogdan,

aunque normalmente está satisfecho con tablas, estaba descontento de su juego de apertura y temía quedar peor, al percibir la tendencia desfavorable de la partida, de modo que puso freno al progreso de las negras, finalizando de inmediato la partida. Ya que tenía medio punto menos y valoraba la supuesta ventaja de las piezas blancas, unas tablas no eran en modo alguno un éxito para él. **Así, es peligroso pensar que una temprana propuesta de tablas significa que su oponente está, en general, contento con las tablas.**

Si piensa usted así, puede haber una tendencia a evitar las transformaciones que necesita, porque mientras la posición parezca la misma, puede pensar que dispone de una cláusula de "blindaje", pero si la posición es totalmente distinta, pierde la válvula de seguridad de la que usted creía disponer con la oferta de tablas. Así que, en gran parte a causa de la propuesta de tablas, decidí tratar de superarlo lentamente, pero éste fue un gran error, porque el peón extra de las blancas en la cobertura de su rey y el control de la casilla "d5" les conceden ciertas ventajas posicionales, y si quiero jugar una "partida lenta", como dicen los rusos, existe el peligro de que yo quede peor. La clave es que no había reconocido el peligro porque, en mi fuero interno, pensaba que siempre dispondría de unas tablas, si la posición se volvía desfavorable.

14...♖ae8 15.♗e3

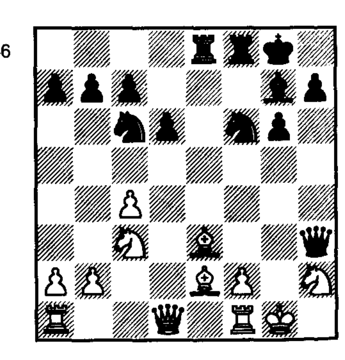


Momento crítico. Si las blancas tienen tiempo de conectar y centralizar sus torres, entonces quedarán mejor, de modo que las negras necesitan jugar con cierta premura controlada. Decidí no sacrificar en "h3", no a causa de una línea concreta, sino porque, tras un cambio tan radical en la posición, temía que mi oponente jugase por un "tercer resultado", antes que sólo por dos: tablas o victoria (véase capítulo 3). Dado que sabía que tenía que hacer algo, pero no me gustaba 15...♗xh3, me decidí por la jugada más natural, sin calcular demasiado la previsible respuesta blanca.

15...♘e4?!

Ahora las blancas han igualado, como mínimo. Otras ideas:

a) Durante mucho tiempo después de la partida, asumí que había dejado escapar mi única oportunidad de mantener la iniciativa, con 15...♗xh3. Desde luego, ambos contrincantes concluímos que las negras tenían buenas posibilidades prácticas y que deberían haber jugado de esta forma para mantener la presión sobre las blancas. Después de 16.gxh3 ♕xh3 17.♘h2! (no 17.♘g5?! ♕h4), no encontramos nada de particular para las negras, pero asumimos que ésta era la mejor forma de jugar, pues de otro modo las blancas nunca quedaban peor, y esto parecía contraintuitivo, dada la cantidad de tiempo que habían perdido. Por otra parte, Bogdan sugirió que un sacrificio así ni siquiera era un gran riesgo, porque las negras tenían ya dos peones y una gran iniciativa. Sin embargo, una mirada más detenida sugiere que la idea no da resultado para las negras.



Veamos:

a.1) 17...♘e5 18.♘d5!, y ahora, si las negras toman, las blancas retoman con jaque y llevan su dama a "g2". Si las negras no toman, las blancas pueden llevar este caballo al ala de rey, con ♘f4, o bien contraatacar con ♘xc7. No veo aquí nada prometedor para las negras.

a.2) 17...♘e7!? es un curioso eco de la sugerencia 23.♘e2, en la partida Emms – Webster, pero tras 18.♗g4!, lo mejor que pueden hacer las negras es entrar en un final inferior: 18...♘xg4 19.♕xg4 ♕xg4+ 20.♘xg4 h5 21.♘h2 ♗xc3 22.bxc3 ♘f5.

a.3) 17...♖e5!? 18.♗f3!, y ahora no veo nada convincente, pues 18...♖f5 19.♘d5! deja el control en manos de las blancas.

Hay un tema común en todas estas líneas: la ventaja en desarrollo de las negras se basa en la superior actividad de sus torres, pero no parece que haya forma de explotar esto después de 15...♗xh3. La dama blanca está muy bien situada en "d1", apoyando "f3" y "g4", y la posición del rey negro les concede a las blancas algunas molestas posibilidades de reagrupamiento. ¿Qué sugiere todo esto? Ha-ble con sus piezas. Su caballo de "f6" ha de ser escuchado, y también el alfil de "f5" pide la palabra, pero ¿existe alguna otra voz? ¿Qué pieza podría mejorar su posición, antes de reintegrar las fuerzas? Así...

b) 15...♔h8! es una jugada tranquila muy fuerte, con sabor profiláctico. Las negras mantienen las opciones ...♘e4 y ...♗xh3, pero ambas son ahora más fuertes, con el rey en "h8". Lo importante es que de este modo se elude la continuación más natural de las blancas, haciendo difícil que encuentren una respuesta adecuada. Entonces, las opciones serían:

b.1) 16.♕d2 ♗xh3! 17.gxh3 ♕xh3 es ahora, creo, bueno para las negras, porque la inserción de ♕d2 y ...♔h8, ha privado a las blancas de sus principales recursos defensivos, que hemos visto en la línea a).

b.1.1) 18.♘h2 ♘e4! 19.♕c2 (después de 19.♘xe4 ♖xe4, la superioridad de las torres está muy clara, y las negras tienen un ataque decisivo; por ejemplo: 20.♗g5 ♘d4 21.♖ae1 ♖f3!) 19...♘xf2! 20.♗xf2 ♗e5 21.♘g4 ♘d4!, con amenazas decisivas de las negras.

b.1.2) No es mejor 18.♗f4 ♘h5 19.♗h2, cuando las negras ganan. Por ejemplo 19...♖xe2 20.♕xe2 ♖xf3 21.♕e8+ ♖f8 22.♕e ♕g4+ 23.♔h1 ♕xc4.

b.1.3) 18.♘g5 ♕h4 19.♔g2 ♘g4 deja a la negras con una fuerte iniciativa. Después d 20.♘h3 ♗e5! 21.♕e1 ♖f5, tal vez las blanca logren sobrevivir, pero las negras tienen nu merosas ideas de ataque.

b.2) 16.♖c1!? concede a las negras dos pro metedoras opciones:

b.2.1) 16...♗xh3 17.gxh3 ♕xh3 18.♘h ♘e4! 19.♘d5 (después de 19.♗g4 ♕h 20.♗f3 ♘xc3 21.bxc3 ♕xc4, creo que la negras están un poco mejor: tienen tres peone por la pieza, los peones blancos restantes so débiles, y el rey blanco seguirá estand expuesto) 19...♗e5 20.♘g4 h5 (20...♘g 21.fxg3 ♕xg3+ 22.♔h1 ♕h3+ 23.♔g1 ♕g3+ 21.♘xe5 ♖xe5, y la amenaza ...♖ff5, seguid de ...♖g5+, parece imparable.

b.2.2) La opción más tranquila también e instructiva: 16...♘e4 17.♘xe4 (17.♘d5 ♗xb 18.♖b1 ♕g7 parece conducir a complicacio nes favorables) 17...♗xe4 18.♘d4 (18.b3 ♗b parece una segura ganancia de material, mien tras que 18.♕d2 ♗xf3 19.♗xf3 ♖xf3 20.gxf ♕xh3 gana) 18...♘xd4 19.♗xd4 ♗xd 20.♕xd4+ ♕g7. Éste es el tipo de pequeña ventaja que yo estaba buscando. Las negra están normalmente algo mejor en esto finales, porque el peón de "c4" deja el flanc de dama blanco un tanto expuesto, y en est caso las negras tienen el alfil más útil y un re más activo.

b.3) 16.♖e1 puede ser la mejor jugada d las blancas, pero las negras conservan ciert iniciativa: 16...♘e4 (después de 16...♗xh 17.gxh3 ♕xh3 18.♗f1, las blancas deberían rechazar el ataque) 17.♘xe4 ♗xe4 18.♘d ♕d8!? (mejorando las perspectivas de la dama y planteando una pequeña trampa) 19.♘xc (no 19.♕d2? ♗xg2! 20.♔xg2 ♖xe3 21.fxe ♕g5+ 22.♗g4 ♘xd4), y ahora:

b.3.1) 19...bxc6!? 20.♗d4 c5 21.♗xg7+ ♔xg7. Las negras tienen posibilidades de estar mejor en este final, porque pueden utiliza su "débil" peón "a" para hacer aún más débi al peón "b" blanco, y la posición del rey signi-

fica que la mayoría blanca en el flanco de rey no debe causar ningún problema.

b.3.2) 19...♗xc6 20.♗d4 ♕h4! les concede cierta iniciativa a las negras.

16.♘xe4 ♗xe4 17.♘g5!

No creía que mi rival jugaría esto, pero quizá porque yo me había programado para pensar que estaba jugando a tablas, de modo que estas líneas tácticas no pasaron por el escáner.

17...♗f5

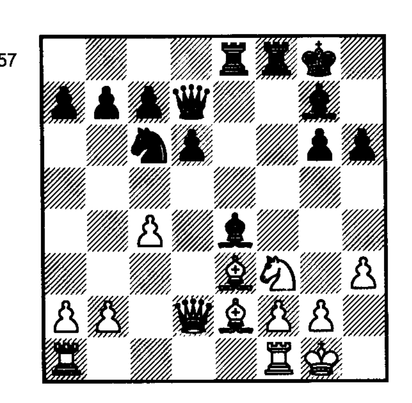
No 17...♗xb2? 18.♘xe4 ♗xa1 19.♕d5+ ♕f7 20.♖xa1 ♕xd5 21.cxd5 (creo que se me había escapado que aquí mi oponente estaría atacando "c6") 21...♖xe4 22.dxc6 bxc6, con un final ganado para las blancas.

18.♕d2 h6?!

Una jugada nerviosa y debilitadora. El caballo parece amenazador en "g5", pero en realidad no está bien situado. Era mejor 18...♘e5!? Entonces, después de 19.f4?! (las blancas no tienen necesidad de dejarse provocar de esta forma; 19.♖fe1!? y 19.♖ad1!? parecen ambas cómodas, pero las negras están mucho mejor que como quedan tras haber debilitado su flanco de rey; de todos modos, la posición parece igualada) 19...♘c6 20.♗f3 ♖xe3 21.♗xc6 ♕xc6 22.♕xe3 ♕xc4, las negras parecen estar mejor. Los dos alfiles no son inferiores a torre y caballo, y además las negras tienen un peón extra.

19.♘f3 ♗e4

57



Aquí propuse tablas, pensando que estaba ligeramente mejor, al captar que la tendencia favorable se iba diluyendo. En realidad, tras la siguiente jugada de las blancas, estoy algo peor, y el efecto que me produjo el rechazo de mi propuesta de tablas me dejó en difícil situación. No sólo tenía que luchar, cuando no creía que tuviese que hacerlo, sino que también tenía que afrontar la posibilidad de ser derrotado, lo que parecía fuera de cuestión sólo unas jugadas atrás. Tales situaciones están consideradas más detenidamente en *avidez*.

20.♘h2!

Ahora las blancas han consolidado su posición y conectado las torres. Entretanto, había conseguido poco más que un flanco de rey debilitado. Las blancas están ya ligeramente mejor y han conseguido una tendencia favorable a sus intereses. Hay que decir en su honor que Bogdan juega muy bien el resto de la partida. Si, en lugar de la textual, 20.♗xh6?, después de 20...♗xf3 21.♗xf3 ♖xf3 22.gxf3 ♕xh3, el rey blanco no hubiese sido un tipo feliz.

20...♕e7 21.♖ad1 ♕f6 22.b3 g5 23.♗h5 ♗g6 24.♗f3 ♗e4 25.♗h5 ♗g6 26.♕d5+ ♔h7?

El rey es aquí vulnerable. La repetición de las blancas ha minado mi sentido del peligro. Lo mejor es 26...♖f7!, con lo que estoy cerca de igualar. Supongo que, psicológicamente, no nos gusta clavar nuestras propias piezas, pero aquí poco podrían haber hecho las blancas. Por ejemplo: 27.♗xg6 ♕xg6 28.♕b5 ♖b8! En verdad es muy simple: no tengo debilidades reales, y la amenaza ...♖f5 pronto permitirá reactivar a mi torre de "b8".

27.♗f3

Con la molesta amenaza ♕b5.

27...a6 28.c5!

Abriendo la posición, ahora que mis piezas se coordinan mal, y convirtiendo "c7" en una potencial debilidad.

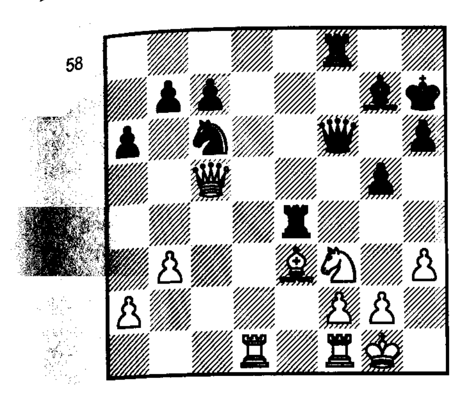
28...dxc5 29.♕xc5 ♗e4

No me gusta abandonar así a Su Majestad, pero ♗xc6, en conjunción con ♖d7, era una seria amenaza posicional.

30.♗xe4+ ♖xe4 31.♘f3!

Más o menos a estas alturas de la partida, me sentí un tanto confuso. Mi posición puede considerarse buena, pero hay varias amenazas relacionadas con tomar en "g5", o ♕c2 ó ♖d7, y todo eso era demasiado en apuros de tiempo. Primero quería jugar 31...♖e7, pero sentí que mis piezas quedaban entonces un poco torpes.

58



Tras algo más de reflexión, decidí que me ayudaría el cambio de damas y, sin dejar de pensar en la respuesta de mi oponente, jugué

31...♕e7??

Este es un buen ejemplo de *dispersión*, inducida por el sentimiento de indefensión, cuando la tendencia parece evolucionar en contra. Estaba demasiado "flojo" para calcular con precisión cualquier secuencia táctica, pero en un día mejor seguramente habría podido resistir con 31...♖f7! Creo que vi alguna combinación de ♕c2 y ♗xg5 y la descarté. Es fácil omitir las líneas críticas cuando has asumido tácitamente que debería haber una solución sencilla a tus problemas. Después de la partida, Bogdan me mostró la impresionante y significativa línea 32.♗xg5 ♕g6 33.♕c2 ♖xf3! 34.gxf3 ♖g4+! Es cierto que no era tan difícil verla durante la partida, pero cuando las tensas emociones del momento rigen tus pensamientos, resulta extremadamente difícil percibir claramente una línea así. Supongo que mi burdo error se debió a la "transferencia de tensión", que se considera en *dispersión*.

32.♕xe7!

¡Por supuesto! No hay una buena forma de retomar. Una vez decidido que el cambio de damas me favorecía, no dejé de pensar en las implicaciones específicas de esta evidente jugada. También parece fuerte 32.♕c2. Creo que tenía algo en mente después de esto, y supongo que Bogdan lo vio, fuese lo que fuese, pero viéndolo ahora, me parece absolutamente decisivo, a causa de las amenazas combinadas ♘d2 y ♗c5. Después de 32...♘b4 33.♕b1 ♔h8, las blancas tienen 34.♗c5! Creo que ambos omitimos este detalle final.

32...♘xe7

32...♖xe7 se contesta con 33.♗c5.

33.♖d7 ♔g6

O bien 33...♘f5 34.♗xg5.

34.♖xc7 ♘d5 35.♖xb7 ♘xe3 36.♖e1!

Una jugada precisa. Las blancas tienen algunos problemas técnicos después de 36.fxe3 ♖xe3 37.♖b6+ ♖f6.

36...♗d4 37.♘xd4 ♖xd4 38.♖xe3 ♖d1+ 39.♔h2 ♖xf2 40.♖b6+ ♔f5 41.♖xh6 ♔f4 42.♖e8

Las negras abandonaron.

¿Contradicción en el corazón del ajedrez?

¿Me contradigo? Está bien, pues me contradigo.
WALT WHITMAN

¿No le ha llamado la atención lo toscos que son los signos convencionales del ajedrez? En una posición de mi último libro, traté de decir que "las negras tienen una confusa ventaja", pero John Nunn objetó que esto era contradictorio. Si las negras tienen ventaja en la posición, se trata de una evaluación clara, de modo que la posición no puede ser confusa al mismo tiempo. En cierto sentido, no puedes contradecir esta lógica y, desde luego, me sentí obligado a cambiar la evaluación por algo como "la posición es muy confusa, pero prefiero las negras". Supongo que la distinción es que una es una proposición objetiva y la otra una opinión subjetiva, pero no estoy convencido de que esta diferencia deba considerarse importante. Sea como fuere, este episodio me produjo cierta impresión, y desde entonces he estado preguntándome hasta qué punto nuestra apreciación del ajedrez está restringida por los símbolos que empleamos, y que aparecen en casi cada libro de ajedrez que cae en nuestras manos.

Sin usar palabras, comunicamos con sím-

bolos lo siguiente: ventaja ligera/clara/decisiva para uno de los bandos (seis evaluaciones), igualdad, posición complicada, compensación, contrajuego, iniciativa, ataque, apuros de tiempo, desarrollo (y algunos conceptos más), y en la mayoría de los libros ni siquiera se utilizan más de los siete u ocho primeros, siendo el resto expresado verbalmente por el autor. Lo que me interesa es ¿qué signos son mutuamente exclusivos y por qué? Parece posible que la posición puede ser confusa, lo que no excluye que uno de los bandos tenga ataque, o igualada, aunque un bando tenga compensación a cambio de material. ¿Es posible que el bando con ligera ventaja esté siendo atacado? ¿Puede el bando con una clara desventaja disfrutar de ventaja en desarrollo?

Por supuesto que todo eso es posible, pero estas circunstancias no tienen fácil acomodo, ¿o sí lo tienen? De algún modo, nos gusta concederle un peso especial a la evaluación en sí, y todos los demás detalles tienen un papel subordinado. Por ejemplo: a menudo leemos que las blancas están mejor *gracias* al desarrollo, o que la posición es confusa *debido* al contrajuego, etc. Debe haber una buena razón para esto. Mientras que los primeros ocho símbolos pueden aplicarse a una posición en cada caso, los demás se refieren a acontecimientos en progreso, es decir, esos aspectos dinámicos, efímeros de la posición, que son un tanto intangibles y menos precisos (pensamos) que las evaluaciones básicas. Me parece que los primeros (evaluaciones posicionales) asignan un valor a la posición dada tal cual es, mientras los últimos aportan una indicación acerca de la dirección de la partida. Pero ¿por qué no le asignamos un valor a esa dirección? ¿No podría ser que, a causa de la dirección de la partida, el bando con ventaja deba, inevitablemente, empeorar?

¡Desde luego que no! ¿Significaría eso, entonces, que la evaluación inicial era incorrecta? Esa sería una respuesta conveniente, pero he llegado a la conclusión de que no tiene por qué ser así. Admito libremente que la alternativa es muy *contraintuitiva*, pero espero que el lector me permita defender este argumento. A veces parece que podemos ver una posición desde la perspectiva del momento, sin "movimiento", y asignar un valor que contradice el valor que se asigna desde la perspectiva de donde procede la partida y adónde es previsible que vaya. Lo que es más, esto no parece ser una cuestión puramente psicológica. Pienso que este tipo de disparatada contradicción puede nacer en el mismo corazón del ajedrez. **Puede haber posiciones en las que un bando está mejor y peor, según observemos la posición del tablero o la dirección que tomará la partida.**

Si cree usted que ésta no pasa de ser una cuestión académica, le pido que vuelva a pensar. ¿Con cuánta frecuencia no ha tenido usted una buena posición, que acabó perdiendo, sin saber en qué momento se equivocó? Estoy seguro de que esto le ha sucedido en más de una ocasión, y estoy sugiriendo que en tales casos ¡puede que no haya cometido un error en absoluto! En tales casos, su evaluación de posición favorable, aunque no estrictamente falsa, tal vez haya sido demasiado unidimensional. **Necesita evaluar la posición no sólo tal cual aparece en el tablero, sino teniendo en cuenta cómo ha cambiado y cómo es previsible que siga cambiando.**

Comprender esta idea es importante para apreciar la *relajación* como un pecado mortal. Para demostrar esto, y para rescatarnos del abismo de la abstracción, le ruego que reproduzca la siguiente partida.

Shaw – Rowson
Edimburgo 2000

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.♗b5+ ♘d7 4.d4 ♘gf6 5.♘c3 cxd4 6.♕xd4 e5 7.♕d3 h6 8.♗e3 ♗e7 9.0-0 a6!?

Ambicioso. 9...0-0 10.♗c4 ♘b6 11.♗b3 ♗e6 se supone que es ligeramente favorable a las blancas, pero es una ventaja similar a la que veremos en la partida.

10.♗c4 ♕c7 11.a4 ♘c5 12.♗xc5 ♕xc5 13.♘h4 ♗e6 14.♗a2!

Una buena jugada, y una gran mejora sobre la atractiva 14.♗xe6 fxe6 15.♘g6 ♖g8, cuando lo más favorable que tienen las blancas son unas tablas. 16.♖ad1 ♔f7 17.♘xe7 (17.♕g3!? ♘h5 18.♕g4 ♘f6 19.♕g3 ♘h5) 17...♔xe7 18.♔h1 ♖af8 19.f4 exf4 20.♖xf4 ♘d7, y las negras quedaron ligeramente mejor en la partida Shaw – Rowson, Glasgow *Allegro* 2000. 14.♗b3!? también merece consideración.

14...♗xa2 15.♖xa2 g6 16.g3

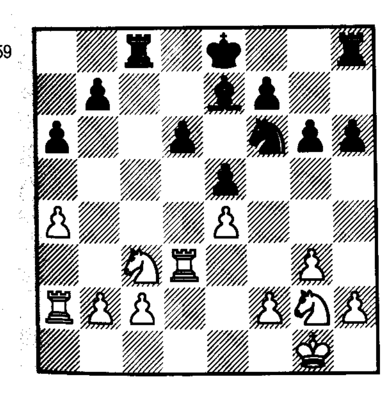
También se puede considerar 16.♘f3!? La idea es jugar rápidamente ♖a3-b3 y, si es posible, ♖a1, a5, ♖a4 y ♘d2-c4. Esto es pedir demasiado, lo sé, pero puesto que las negras casi nunca deberían cambiar caballos en "d5", tiene poco sentido que ambos caballos controlen la misma casilla.

16...♖c8 17.♘g2 ♕d4 18.♖d1 ♕xd3

La tentativa de cambiar la dirección del juego con 18...♖xc3?! es demasiado ambiciosa: 19.bxc3 (19.♕xd4 exd4 20.bxc3 ♘xe4 21.♖e1 ♘xc3 22.♖b2 b5 23.axb5 axb5 24.♖b4, y las blancas están mejor) 19...♕xe4 20.♖b1 ♕c6 21.♖ab2, con clara ventaja de las blancas.

19.♖xd3

59



Tengo reticencia a llamar crítica a esta posición, pero en ciertos aspectos es el momento más interesante de la partida. Hasta la fuerte 14ª jugada de John, había sentido una tendencia ascendente, porque mi juego estaba en coherencia con la elección de apertura, y no preví ninguna gran mejora por parte de las blancas. Después de 14.♗a2, tuve que pensar profundamente, y poco a poco fui convenciéndome de que no tenía nada mejor que una posición similar a la del diagrama. Sin embargo, mientras que John no tuvo que luchar internamente para llegar a ella, yo llegué con los ojos bien abiertos y decidido a sacar el máximo partido de mi posición. Esto me recuerda el pertinente comentario de Lasker: "El jugador que tiene una ligera desventaja juega con mayor atención, inventiva y agudeza que su antagonista, quien, o se toma el juego a la ligera, o ambiciona demasiado. Así, una leve desventaja a menudo puede convertirse en una buena y sólida ventaja." Supongo que yo estaba más atento de lo habitual, y que John se sentía confiado, pero mi ventaja tardó mucho en llegar.

Había oído diversas historias acerca de que el peor alfil es mejor que el mejor caballo, de modo que decidí que había llegado la hora de comprobar si eran ciertas. Así que, aunque había estado experimentando una tendencia declinante desde la jugada 14, era muy consciente del peligro de permitir que la posición se deslizase hacia la derrota, y decidí invertir la tendencia, de forma lenta pero segura. La idea más significativa de la posición es que uno de los caballos blancos es superfluo, si ambos quieren llegar a "d5". Las negras tienen que rendirse en la lucha por la casilla "d5" y jugar en torno a ella. Antes que darle vueltas a un plan a largo plazo que tal vez nunca llegaría a realizarse, opté por la idea a corto plazo de llevar mi caballo a "e6", desde donde tiene buenas perspectivas en "c5", "d4" y "g5", y no interfiere en modo alguno con el alfil.

La pregunta relevante para nuestro propósito es "¿están mejor las blancas?". La respuesta seguramente debe ser "sí". Podemos señalar la relativa inactividad del alfil negro, la debilidad del peón de "d6", la casilla "d5" como base de operaciones estratégicas, y la posibilidad de incrementar la presión con el avance b4-b5 ó f4, llegado el momento. Considerando estos factores, las evaluaciones "ligeramente mejor" o "claramente mejor" parecen adecuadas. Pero, por otra parte, la posición blanca es muy difícil de mejorar, más allá de cierto punto, y dado que las negras controlan la columna "c" semiabierta, el potencial de las rupturas ...b5 y ...f5, y el futuro del alfil si la posición se abre en algún momento

podríamos decir que la posición negra tiene mayor potencial dinámico. El GM Danny King tiene mucha experiencia en estas estructuras, y pensaba que las negras estaban bien, pero sobre todo porque a las blancas les costará mucho tiempo organizar la posición, y dijo que, en general, no le gustaba demasiado la posición negra. Cuando le pregunté al GM Michael Adams, se encogió de hombros lacónicamente y dijo: "Parece mejor para las blancas. Sueltas un caballo en 'd5' y... (pausa) ...bueno, estas cosas nunca están claras." Al considerar la forma en que se desarrolló el juego, una parte de mí quiere decir que las blancas están mejor *y* que las negras están mejor. Depende de si miras a la posición, o si miras al *momento* del juego. John cometió aquí el pecado de *relajación*, porque se sentía satisfecho de su buena *posición* y no permaneció demasiado atento a cómo evolucionaría la partida. De haber indagado en la dirección del juego, sin duda habría percibido que corría cierto peligro de quedar peor, y habría entonces jugado de forma más decidida en algún punto, durante los movimientos siguientes.

19...♘d7!

19...♖c4 20.♘e3 ♖d4 21.f3 ♔d7 22.♘cd5 ♘xd5 23.♘xd5 ♖xd3 24.cxd3 ♔e6 25.♖a3! ♖c8 26.♖b3 les concede una clara ventaja a las blancas. Esta línea confirmó mi creencia de que tenía que ser muy paciente.

20.♘e3

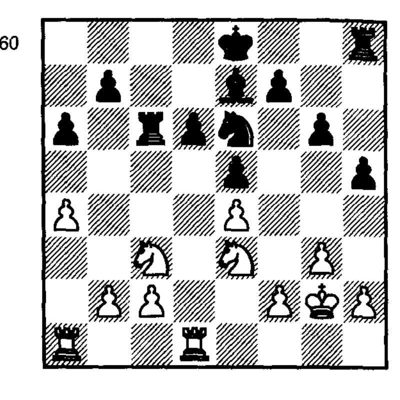
Es posible que el caballo no quede aquí muy bien situado. Puesto que la casilla "d5" es el único destino del caballo de "c3", y que ♘c4 es difícil de realizar, hay algo que decir respecto a mantener el caballo en "g2" por tiempo indefinido. Puede haber algún momento en que convenga jugar f4 y ♘xf4, o bien la maniobra ♘e1-f3-d2-b3-a5. El avance 20.b4!? es radical, pero quizá las blancas podrían explotar su ventaja en desarrollo y mantener al caballo negro en una casilla no óptima. En tal caso, 20...♖c4 21.♖b2 h5 22.♘e1 h4 23.♘f3 hxg3 24.hxg3 ♘f8 25.♘d2 ♖c8 26.♘d5 ♗g5 27.c3 ♗xd2 28.♖bxd2 ♖c4 29.♘e3 ♖xe4 30.♖xd6, y las negras abandonaron. Así se desarrolló una partida de entrenamiento rápida entre el autor y el juvenil Joe Redpath.

20...♖c6 21.♖a1

Tal vez las blancas puedan jugar más activamente, pero no veo cómo. En cualquier caso, creo que John actuó de la forma en que lo haría la mayoría de los jugadores.

21...♘c5 22.♖dd1 ♘e6 23.♔g2 h5!

60



24.h4

Una gran concesión, que debilita de forma significativa la casilla "g3". Cuando las negras realicen la ruptura ...f5, las blancas querrán mantener la presión con f3, pero entonces ...f4 abrirá en canal el flanco de rey, produciendo debilidades en "h4" y "f4". Si el peón siguiera estando en "h2", el avance ...f5 no plantearía la misma amenaza, porque las blancas pueden limitarse a mantener la tensión si el peón llega a "f4". Dicho eso, 24.f3 ♗g5 25.♘ed5 ♘d4 da alguna idea de por qué les resulta útil a las blancas controlar "g5".

24...♔d7

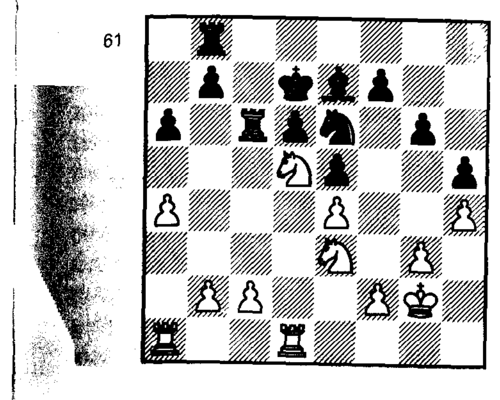
Aquí sentí ya el hormigueo de una tendencia ascendente, pues mis piezas parecían estar muy bien coordinadas. La posición negra ha mejorado claramente desde la jugada 19, pero ¿puede alguien decirme dónde se equivocó John? Es perfectamente posible que no se haya equivocado.

25.♘cd5

Un momento clave para las negras. Las blancas disponen ahora de una sutil amenaza posicional, que dejaría completamente pasivas a las negras. La inmediata 25.a5!? se contesta con 25...♖f8!, cuando ...f5 debe darles un buen contrajuego a las negras.

25...♖b8?!

61



Relajación. Estaba cazado en la tendencia favorable, lo que me impedía ver lo que la posición requería. Durante la partida y algún tiempo después, me sentía bastante satisfecho con este "sofisticado" movimiento, que provoca a las blancas con la amenaza ...b5, evacua "c8" para la torre de "c6", y me permite jugar ...♔e8 ó ...♗d8 sin desconectar las torres. Ciertamente, al comentar la partida para este libro, incluso le concedí un signo de admiración a la jugada. Ahora comprendo que la jugada era pretenciosa e inútil, y que podía haberme causado muchos problemas si las blancas hubiesen estado más sensibles a las tendencias cambiantes.

Se requería 25...♖f8!, con la inmediata amenaza ...f5. Durante la partida, no me gustaba el aspecto de 26.♘b4 ♖cc8 27.♘d3, cuando tenía que efectuar un tipo de jugada que no quería realmente hacer. Sin embargo, después de 27...♔e8, la amenaza ...f5 concede a las negras prometedoras perspectivas y suprime cualquier escrúpulo teórico por la desconexión entre torres.

26.b3?!

Relajación. John sigue pensando que tiene una buena posición, y no percibe que éste es el momento en que mi tendencia favorable amenaza con extinguir su ventaja. John buscó en la posición y encontró una jugada razonable, pero si hubiera sido consciente de la tendencia, podría haber conservado su ventaja. Puedo ver que las blancas quieren jugar aquí ♘c4, pero ahora el flanco de dama está debilitado y es difícil para las blancas expulsa[r] al caballo negro de "d4". Cuando hablamos d[e] la partida, un par de meses después, la reco[mendación] de mi oponente fue 26.b4! Est[e] avance también parece muy debilitador, per[o] puesto que el caballo blanco controla las debilitadas casillas "c2", "c3" y "c4", y que las negras no quieren cambiar caballos en absolut[o], esta fuerte jugada amenaza con forzar demasiado las piezas negras, con las amenaza[s] combinadas de un oportuno b5 y/o f4. Entonces:

a) 26...♗d8 es un tanto sumiso, y permite a las blancas exhibir toda la fuerza de su idea 27.c3 ♔e8, y ahora:

a.1) 28.♔h3!? fue la sugerencia de John. Entonces, 28...♘g7 29.f4 (29.♖a2) 29...exf4 30.gxf4 ♘e6 31.f5 les da a las blancas una clara ventaja, pero 28...a5!?, para luchar por la casilla "c5", parece la opción más adecuada de contrajuego. 29.b5 ♖cc8 30.f3 sigue siendo, no obstante, algo superior para las blancas. Desde luego, es difícil ver aquí cómo pueden quedar mejor las negras.

a.2) Aún parece mejor fijar de inmediato el flanco de dama, con 28.a5!, cuando las blancas disponen de la amenaza posicional ♔h3 y f4, que parece muy difícil de impedir. Después de 28...♘g7 29.♔h3 f5 30.f3, las blancas pueden tratar de jugar la eventual f4, situando sus torres en "f1" y "e1".

b) Hay problemas relacionados con un rápido ...f5: 26...♖f8 27.b5! axb5 (de otro modo, las blancas utilizarán la columna "b" y el peón de "a6" será débil) 28.axb5 ♖c5 29.♘b6+ y las blancas ganan.

c) 26...a5!? es otra tentativa de lucha, y probablemente las negras deberían probar esto, pero no parecen estar muy bien organizadas, y las blancas pueden desplegar cierta iniciativa. 27.♖ab1 es ahora ligeramente mejor para las blancas, pero, por supuesto, eso no es lo más importante. Lo que importa es que las blancas tienen la sensación de estar progresando.

Si 26.a5, con 26...♖f8! las negras tienen tiempo para crear contrajuego, lo que pone de relieve la fuerza de 26.b4.

26...♔e8 27.♖d2 ♘d4! 28.♖ad1 ♗d8!

John dijo que, en torno a este punto, sentía que estaba perdiendo el control del juego. Pero, en cierto modo, creo que había perdido el control hace mucho. Tenía que haber cogido la posición por el cogote, en la jugada 19, y comprender que se requería alguna transformación creativa. La idea de b4 es algo *contraintuitiva,* y la idea de f4 parece innecesariamente complicada, pero aun así, ésas eran las herramientas con que elaborar la victoria. **A menudo sucede que cuando te esfuerzas demasiado por evitar el contrajuego, acabas provocándolo.**

29.♘c4

29.♖xd4! exd4 30.♖xd4 probablemente fuese la mejor continuación para las blancas en este momento. Sin embargo, dada la asunción inicial de que las blancas están mucho mejor, es difícil ver la "necesidad" de sacrificar la calidad. En general, creo que la posición estaría entonces igualada, aunque es más fácil jugar con las blancas. Sin embargo, 30...♗b6! parece igualar de inmediato. Veamos: 31.♘xb6 ♖xb6 32.♘c4 ♖c6 33.♘xd6+ ♔e7 34.♘c4 ♖d8. Una vez desaparecidas las torres, las blancas no tienen verdaderas posibilidades de ganar, y es arriesgado intentarlo: 35.c3 b5 36.axb5 axb5 37.♘e3 ♖xc3 38.♘d5+ ♖xd5 39.♖xd5 ♖xb3, con un final de torres que las negras pueden "jugar", mientras que las blancas tienen que "hacer tablas" (véase *avidez*).

Ésta es una posición crítica, en la que, de nuevo, presté mucha atención a la tendencia, y no la suficiente a las oportunidades de *esta* posición. A lo largo de la partida, he mostrado buena "sensibilidad a la tendencia", pero mala "sensibilidad a la posición".

Ver diagrama 62

29...b5!?

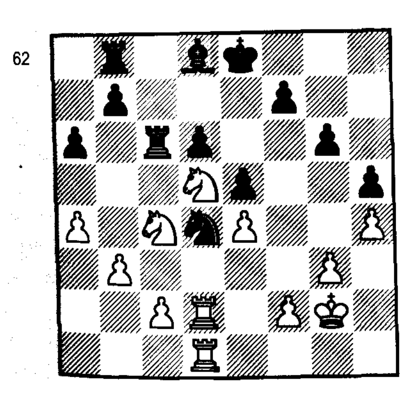
Aunque este avance es muy tentador, puede que no sea la mejor jugada. El lector debería tener presente que el control de tiempo era en la jugada 36, de modo que la adrenalina brotaba ya en el asiento del conductor. En un momento menos tenso, con más tiempo, hubiera preferido 29...♖bc8!?, amenazando sencillamente con sacrificar calidad en "c4". La mayoría de nosotros somos reacios a sacrificar material cuando estamos apurados de tiempo, pero éste es otro aspecto del *materialismo.* Teniendo que elegir entre la evidente y natural 29...b5, expulsando un activo caballo, y una jugada no forzosa (Krogius dice que tendemos a buscar sólo líneas forzadas cuando estamos apurados de tiempo, quizá para minimizar la incertidumbre y aliviar la ansiedad), que sólo tiene sentido si me dispongo a entregar material, no es sorprendente que haya elegido la primera, pero tampoco tiene nada de admirable. Ciertamente, al dejar escapar este momento, le permito a mi oponente frenar la tendencia de la partida, que estaba comenzando a inclinarse a mi favor. Después de 29...♖bc8, podrían producirse las siguientes líneas:

a) 30.a5? es un error, pero en cierto modo la jugada más lógica, dadas las circunstancias. Después de 30...♖xc4 31.bxc4 ♖xc4, hasta *Fritz* piensa que las negras están mejor. La debilidad de los peones blancos y la actividad de las piezas negras son mucho más importantes que "la calidad", que parece un concepto un tanto espurio en estas posiciones (véase *materialismo*).

b) 30.♖a1!? b5 (30...♖xc4 31.bxc4 ♗a5 32.♖dd1 ♖xc4 33.♖ab1 b5 34.axb5 axb5 35.♖a1 es sólo una línea que muestra el tipo de contrajuego que temía, cuando decidí no sacrificar la calidad) 31.axb5 axb5 32.♘ce3 ♘xc2 33. ♘xc2 ♖xc2 34.♖xc2 ♖xc2 35.♖a6 parece igualar (como mínimo) para las blancas, pero esta línea no es forzada en modo alguno, y las blancas podrían optar por la jugada profiláctica 30.♖a1, de ser muy sensibles a las tendencias.

c) 30.♖xd4! es una jugada muy fuerte, pero muy pocos jugarían así, dadas las circunstancias. Para hacerlo, hay que ser muy resistente tanto a la *relajación* como al *materialismo.* 30...exd4 31.♖xd4 b5 32.axb5 axb5, y ahora 33.♘a3! es la jugada que le da sentido a la concepción y, sin embargo, sólo podría evaluarse correctamente si se pudiera sacrificar material de forma desapasionada. Muchos jugadores verían 30.♖xd4, y al llegar a la posición después de la jugada 32 de las negras, verían que 33.♘ce3 ♗b6 no era nada especial, rechazando 33.♘a3 sobre la base de consideraciones generales: "¿Acaso me está diciendo que debo sacrificar calidad para situar un caballo en la banda? ¡Olvídese!". La clave es que sólo podrá calibrar las jugadas correctas de acuerdo con su **voluntad de pensar fuera de sus modelos convencionales.** Es muy probable que su "instalación en esas normas" le haga muy resistente ante esta línea, debido a las "reglas" que vulnera, pero en cualquier caso, parece la mejor línea de juego, y la única forma de presionar a las negras. Después de 33...♖b8 34.c3!?, prefiero las blancas. Quizá el mejor modo de examinar la posición no sea preguntar "¿cuál es la compensación?", sino comparar el ejército blanco con el negro. Al hacerlo así, estoy seguro de que estará de acuerdo en que la torre, los dos caballos y seis peones valen más que las dos torres, alfil y cinco peones de las negras. Éste no es un caso de dos y dos son cuatro, pero si busca calidad de posición, comprenderá lo que quiero decir (véase *materialismo*).

62

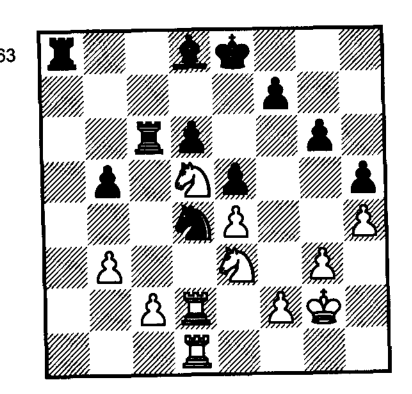


30.axb5

Tal era el desconcierto de mi oponente, que pensaba contestar a 29...b5 con 30.♘b4, olvidando que mi torre de "c6" estaba protegida por el caballo de "d4". Como suele ser típico cuando una tendencia comienza a cambiar, yo estaba ganando confianza, mientras que John se sentía algo confuso. Desde luego, mi oponente dijo que había experimentado aquí un "momento feo".

30...axb5 31.♘ce3 ♖a8!

63



Asumí que había jugado correctamente hasta aquí, pero subestimé el significado de la debilidad de "b5", bastante acentuada cuando mi caballo sea expulsado de "d4".

32.b4! ♖a3 33.c3 ♘e6 34.♘c2

Las blancas querían apagar algunos fuegos, pero mi actividad era muy concreta, de modo que no había que apresurarse a cambiar la torre de "a3".

34...♖a8 35.♖a1?! ♖xa1 36.♘xa1 ♖a6

La última jugada para superar el control y, una vez más, no logré seguir mi corazonada, en el sentido de que ésta era una posición crítica. Debería haberme guiado por mi intuición, que me decía que era un buen momento para jugar 36...♘c7!, y entonces:

a) 37.♘c2 ♘xd5 38.♖xd5 ♖xc3 39.♘e3 ♗b6 40.♔f3 ♔d7 41.♖xb5 ♔c6 42.♖d5 f5! es claramente mejor para las negras.

b) 37.♘xc7+ ♗xc7, y ahora:

b.1) Las negras están mejor después de 38.♖d3 ♖a6 39.♘c2 ♖a2 40.♘e3 ♗b6!

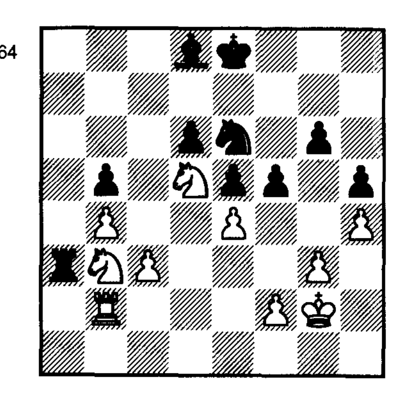
b.2) 38.♖d5 me disuadió de jugar 36...♘c7, pero no profundicé lo bastante, ya que después de 38...♖xc3 39.♖xb5 ♔d7, sólo "vi" que la estructura había cambiado desfavorablemente, y temía quedar estratégicamente perdido si el caballo llegaba a "d5". Por supuesto, las piezas blancas son penosas, de modo que las negras están mucho mejor. Esto también es típico de los apuros de tiempo, en cuanto a que tendemos a sobrestimar las características estáticas de la posición.

37.♘b3?!

37.♘c2!? ♖a2 parece molesto, pero des

pués de 38.♔f1, no puedo sacar partido de la clavada, y el caballo blanco se encuentra en un mejor circuito.

37...♖a3 38.♖b2 f5!



Esto tardó mucho en producirse, pero entra en escena con considerable efecto.

39.♘d2

A 39.f3 se contesta con 39...f4! (véase la nota a la jugada 24 de las blancas).

39...♘c7!

Un buen momento para luchar por "d5". Las blancas tienen ahora pocas posibilidades activas.

40.♘xc7+ ♗xc7 41.exf5!

Aliviando considerablemente la tensión, antes de que el avance de mi rey mejore mis posibilidades reactivas.

41...gxf5 42.c4

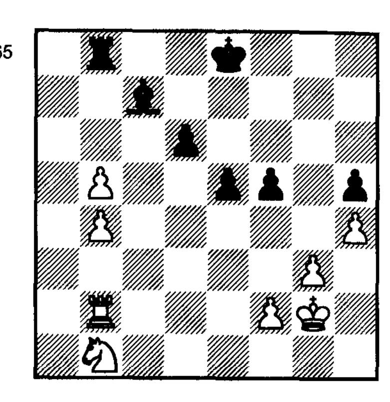
Otro momento clave. La tendencia ha estado operando a mi favor, pero las blancas no se han doblado, y la posición está requiriendo cada vez cálculos más precisos. Si contengo al peón "b", activo mi rey y movilizo el centro, lograré mi objetivo estratégico, con buenas posibilidades de ganar, pero, por supuesto, no es tan fácil, y hay poco tiempo para tomar una decisión clave.

42...♖a8?!

Esto parecía un error y lo sentía como tal. Pero lo jugué porque era razonablemente seguro y no veía una alternativa convincente. Por otra parte, aunque había previsto lo siguiente, esperaba que a mi oponente se le escapase la idea clave de ♘b1 (véase "intersubjetividad", en *egoísmo*).

La solución parece ser 42...d5! Por ejemplo: 43.cxb5 (43.cxd5 ♖d3 44.♘f1!? ♔d7 es, como mínimo, ligeramente mejor para las negras, debido a su espacio extra, la ventaja de alfil vs caballo y la debilidad de "b4") 43...e4! 44.♘f1 (44.♘b3 ♗e5 45.♖b1 d4 deja a las negras con el mando del juego: ...♖a2 y ...e3 pronto serán una peligrosa amenaza) 44...d4 45.♖c2 ♖c3! 46.♖xc3 dxc3 47.♘e3 ♗b6 48.♘c2 ♔d7 49.♔f1 ♔e6 50.♔e2 ♔d5 51.♘e3+ ♔d4! (zugzwang) 52.♘xf5+ ♔c4 53.♔d1 ♔b3 54.♔c1 ♗xf2, y las negras ganan.

43.cxb5 ♖b8 44.♘b1!



44...♗b6?

Esta jugada revela un fallo de ajuste a la nueva tendencia y, de repente, las blancas tienen importantes posibilidades de victoria. Dicho esto, es comprensible que yo quisiera parar ♘c3. 44...♖xb5 45.♘c3 ♖b7 46.♘d5 (esta posición parece muy peligrosa para las negras, pero una mirada más detenida demuestra que eso es una ilusión) 46...♔f7!, con lo que las negras hasta pueden quedar mejor. Ahora, la mejor opción de las blancas es simplificar a un final de torres:

a) A primera vista, 47.♘xc7 ♖xc7 48.b5 ♔e6 49.b6 ♖b7 50.f3 parece prometedor para las blancas, porque las negras no pueden tomar en "b6" mientras exista la amenaza g4, seguida de coronación del peón "h". Sin embargo, las blancas no pueden hacer gran cosa entretanto, mientras que las negras sí pueden avanzar fácilmente sus peones centrales. Mientras el rey de las negras no se aleje más allá de la columna "d", el peón "h", potencialmente pasado, puede ser detenido por el monarca.

b) 47.♖c2, y entonces:

b.1) 47...♗d8 48.♖c8 ♔e6 49.♖xd8 ♔xd5 50.♖h8 ♖xb4 51.♖xh5 f4, con un final igualado.

b.2) 47...♗b8!? es una tentativa de jugar a ganar. Aunque parece sospechosa, las negras siguen jugando con un rey "extra", de modo que vale la pena. 48.♖a2!? ♔e6 49.♖a5 podría ser ahora la reacción más sobria, y es difícil para las negras progresar.

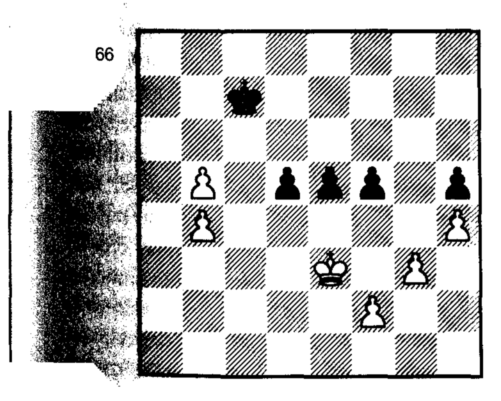
45.♘a3 ♗d4 46.♖c2 ♔d7 47.♖c6 ♖c8

No 47...♖b6?! 48.♖xb6 ♗xb6 49.♘c4 ♗d4 50.b6 ♔c6 (si 50...d5, continuaría 51.b7 ♔c7 52.♘d6, con ventaja decisiva) 51.b5+, ganando.

48.♖xc8 ♔xc8 49.♘c2!?

Las blancas tratan de encaminar el juego hacia un final de peones. Sin embargo, parecen tener mejores perspectivas después de 49.♘c4 ♔c7 50.f3 d5 51.b6+! ♔c6 52.b7 ♔c7 53.♘d6.

49...♗a7 50.♔f3 ♔c7 51.♘e3 ♗xe3 52.♔xe3 d5



Por un rato, este final me pareció muy interesante y sutil, pero al cabo de un tiempo de reflexión, me di cuenta de que no había más que tablas. El análisis que sigue no es exhaustivo, pero muestra los temas principales.

53.f3

Después de 53.♔e2, las negras hacen tablas con 53...♔b7. Un detalle curioso es que 53...♔b6? pierde, por 54.f4! e4 55.g4!, puesto que una vez que ambos bandos hayan coronado, las blancas jugarán la descarada ♕b8++.

En lugar de ello, los reyes pueden bailar por un rato, pero eso no cambia las cosas. Mientras las negras no sitúen su rey en "b6" en el momento erróneo (por ejemplo, cuando las blancas puedan comenzar una carrera de promoción que culmine con el mate ♕b8), es difícil para las blancas emprender nada constructivo. Pueden coronar antes el peón "h", después de f3 y g4, pero cuando las negras coronen, justo a continuación, no habrá ninguna posibilidad de ganar el final de damas, dado el reducido número de peones. Sin embargo, las blancas deberían tener cuidado de no jugar f3 con su rey en la segunda fila, porque, en algunos casos, ...e4 es una fuerte réplica. Si, entonces, f4, las negras juegan ...d4, y aunque las blancas sitúen su rey en "e3" (con el peón en "f3"), no existe la amenaza g4, debido a ...d4+.

53...♔b6

Una mala casilla, en general, para el rey de las negras. Pero aquí no tiene mayor importancia.

54.g4

Las blancas pierden, en caso de 54.f4?, por la respuesta 54...e4 55.g4 hxg4 56.h5 g3 57.h6 d4+!

54...d4+ 55.♔f2 hxg4 56.h5 d3 57.fxg4

No hay mucha diferencia en que las blancas tomen aquí, pero pensaba que el dilema de mi oponente me permitiría ganar un tiempo importante en el reloj.

57...fxg4 58.h6 d2

Aquí propuse tablas, habiendo visto la variante forzada. Para mi sorpresa, fueron rechazadas.

59.♔e2 g3 60.h7 g2 61.h8♕ d1♕+

61...g1♕?? 62.♕b8++ debía ser la secreta esperanza de mi rival.

62.♔xd1 g1♕+ 63.♔e2

Ahora fue mi oponente quien propuso tablas, pero decidí castigarlo, puesto que le quedaba menos de un minuto. Sin embargo, forzó el cambio de damas y realizó una nueva propuesta de tablas, que no pude rehusar.

estos casos, sino también vulnerables, porque nuestra capacidad conceptual ha sido puesta en tela de juicio. La forma en que la posición se desarrolla tendrá entonces mucho que ver con conceptos extendiéndose durante varias jugadas, así como con la evaluación de cada posición individual en un momento dado. **Según esta interpretación, podría ser pertinente añadir a los símbolos actualmente en uso otros que señalen la dirección de la partida, tal y como revelan las tendencias.** De modo que podría existir un sistema de evaluación, que incluyese algún símbolo del tipo "±; <", cuyo significado sería: "Ligera ventaja blanca, pero tendencia favorable a las negras". Habría mucho que hablar acerca de esta idea, quizá sobre todo debido a la importancia de que la dirección puede no ser sólo psicológica.

Otro imponente libro, *Los Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*, de John Watson, contiene reflexiones de peso sobre esta área, siendo de especial relevancia los capítulos 10, 11 y 12. En el libro de Watson, prácticamente hay un solo tema: el desarrollo del ajedrez, a partir de una iniciativa basada en reglas con características estáticas que determinan las evaluaciones, hasta una persecución puramente anárquica con énfasis en el dinamismo y la iniciativa. El ajedrez ha evolucionado, pasando de ser un juego que enfatizaba en factores establecidos, invariables, a otro en el que las evaluaciones no pueden derivarse de la aplicación de principios, ni las estrategias pueden derivarse de las reglas. Algunos pensaban que el ajedrez era lo bastante predecible como para ver una posición de una partida y deducir qué pasaría y cuál sería el resultado previsible. Ahora, si mira usted una posición, sobre todo entre jugadores de fuerza similar, tendría bastantes dificultades para llegar a una evaluación que no sea "posición confusa", y la supuesta línea de juego seguramente incluirá un buen número de condicionales y de "peros", porque es mucho más difícil evaluar los distintos conceptos en conflicto.

Esto tiene mucho que ver, por supuesto, con la forma en que han evolucionado los sistemas de apertura. Hay muchas menos posibilidades de ver jugar una partida con "uno de los jugadores actuando y el otro aplaudiendo", como lo expresa Suba, porque la partida comienza realmente en una posición teóricamente compleja, con posibilidades para ambos bandos. Sin embargo, me sorprende que nadie parece haber establecido un vínculo explícito entre la creciente importancia de las tendencias y la preponderancia del dinamismo en el ajedrez moderno. Ahora que jugamos ajedrez de una forma que tiende a incluir el respeto por el oponente y sus ideas competitivas, la idea del ajedrez como una batalla conceptual va tomando cada vez un mayor peso específico.

La clave aquí es que los conceptos no pueden verse al examinar posiciones individuales, sino más bien considerando la forma que adoptan después de (normalmente) una breve serie de jugadas. Mientras que podemos evaluar una posición concreta con un símbolo como ±, no puede hacérsele justicia a la batalla conceptual con una herramienta tan burda. Para hacerla, necesitamos añadir el aspecto de la tendencia y la dirección de la partida, que vienen a ser como un barómetro de la batalla conceptual. En mi partida con John Shaw, por ejemplo, en la jugada 19 él podía haber tenido el concepto de cambiar un par de caballos para lograr una posición con un buen caballo contra un alfil malo, pero mi concepción era evitarlo y aceptar el lastre de mi alfil malo, a cambio de dejarle a él con un caballo superfluo. Así, en este punto, estoy ligeramente peor, si mira la posición en la jugada 19, pero si observa la batalla conceptual, después de 19...♘d7!, he conseguido algún tipo de dirección favorable o, al menos, he frenado la tendencia negativa, causada por haber perdido la batalla conceptual de la apertura, cuando no quería cambiar alfiles de casillas blancas, pero fui obligado a hacerlo.

De modo que, aunque un debate pleno sobre estas cuestiones teóricas no está aquí justificado, parece que deberíamos ser precavidos a la hora de evaluar una posición con "un solo ojo". Necesitamos verla bajo el aspecto de la posición tal cual es y tal cual puede desarrollarse (batalla conceptual). Lo curioso es que realmente no podemos hacer ambas cosas a la vez. Podemos evaluar una posición dada sopesando factores estratégicos, y podemos calibrar las tendencias, considerando la batalla conceptual que se desarrollará a lo largo de un período de jugadas. Tenemos que decidir qué es más apropiado en cualquier caso concreto y, siempre que sea posible, mantener ambas posibilidades in mente. Sea cual sea el uso que haga usted de lo anterior, parece innegable que **la importancia de pasar de consideraciones dinámicas a estáticas no queda adecuadamente reflejada en nuestros vigentes símbolos de ajedrez.**

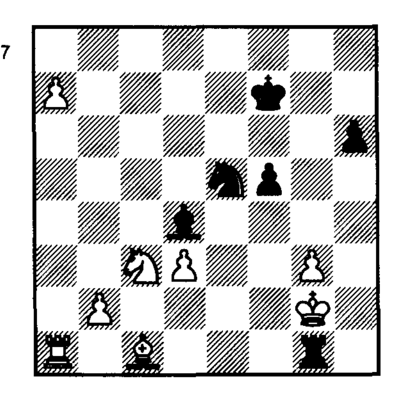
Hay algunos sorprendentes paralelos con la teoría cuántica, en la forma de concebir el ajedrez antes bosquejada, en particular con el *principio de incertidumbre* de Heisenberg (con cuánta más precisión se mida, por ejemplo, la posición de una partícula, con tanta menos precisión podrá medirse su *momentum*) y el *principio de complementaridad* de Bohr (teorías de ondas y partículas que no se excluyen mutuamente). Puede que tenga cierto valor explorar estos paralelos, pero eso queda, desde luego, totalmente fuera del objeto de este libro, y también, debo confesar, de lo escrúpulos del autor.

Conclusiones

La *relajación* se produce cuando se nos es capan momentos clave o posiciones crítica que conducen a un cambio en la dirección d la partida. Hay varios signos y señales qu podemos tratar de reconocer, pero lo má importante a desarrollar es la sensibilidad a la tendencias cambiantes en la partida. **Mejo rando la *sensibilidad a la tendencia* y *l sensibilidad a la posición*, estará preparad para detectar *posiciones puente*, que son lo momentos críticos entre una tendencia y l siguiente.** Hay razones para pensar que esta tendencias son tan importantes para evalua una posición como los factores estratégico que normalmente sopesamos para realiza nuestras evaluaciones convencionales. Si est es así, el pecado de *relajación* está direct mente relacionado con la forma en que hab tualmente evaluamos posiciones. Puede qu necesitemos un nuevo conjunto de símbolo para hacerle justicia a la naturaleza dinámic del ajedrez moderno.

3 Avidez

El mejor luchador no es feroz.
DENG MING DAO

67


De Firmian – Hillarp Persson
Copenhague 1996
Politiken Cup

Nos incorporamos a esta partida cuando acaba de superarse el control de tiempo. Las negras tienen un déficit de 200 puntos Elo en relación con su rival, y aunque tensa y desequilibrada, la partida se había encaminado en la dirección del favorito. A las blancas se les escapó la victoria poco antes del control, y ahora deben reconciliarse con las tablas, después de 43.♔h3 ♖h1+ 44.♔g2 ♖g1+, etc. El GM Jonathan Tisdall comentó magníficamente esta partida en la revista *New In Chess*, concluyendo con la irónica pero sugestiva nota: "Ahora, Nick empleó un razonamiento deductivo. Puesto que debía ganar, tenía que evitar el jaque perpetuo..."

43.♔h2?? ♘f3+ 44.♔h3 ♖h1+ 45.♔g2 ♖h2+

Las blancas se rindieron. Es mate en "f2" a la siguiente. Es curioso que un GM de 2600 Elo pierda una partida de esta forma, sobre todo una vez superado el control. No tengo la menor duda de que si a ese jugador se le mostrase la misma posición en un distinto contexto, vería en poco más de un segundo que la jugada 43.♔h2 permite el mate. No es, desde luego, una combinación difícil de ver, a menos que esté usted cegado por otras consideraciones. Así que podemos pensar que éste es un caso de horrible accidente, pero prefiero verlo como ejemplo extremo pero instructivo de una de las principales causas del error en ajedrez: **el fantasma del resultado** y cómo afecta a nuestro juego.

El ajedrez difiere de muchas empresas competitivas en este aspecto crucial. Puede usted perder un set en tenis o recibir un gol en fútbol y recuperarse, porque sigue compitiendo en términos de igualdad, después de ese suceso. Pero un error significativo puede ser fatal en ajedrez, porque perderá usted el control del juego. A veces incluso puede jugar perfectamente después del error, y aun así no hay camino de retorno. Esto plantea una enorme presión sobre el jugador de ajedrez. Un desliz y ya está uno encaminándose de forma inexorable hacia la derrota. O bien, una jugada precisa y la victoria está asegurada. Donner lo expresó así: "Es sobre todo el carácter irreparable de un error lo que distingue al ajedrez de otros deportes. Toda una larga partida y un solo punto en juego. Sólo un error y la batalla está perdida, aunque la lucha se prolongue durante horas. Naturalmente que hay errores en tenis o en fútbol, pero el resultado sigue abierto, y los jugadores pueden volver a comenzar la cuenta. Un jugador de ajedrez, sin embargo, queda condicionado, durante horas por un pequeño descuido, ocurrido en el 'pasado remoto'. Por esta razón es por lo que los errores duelen tanto en ajedrez."

Por otra parte, a menudo pensamos y hablamos acerca del ajedrez con referencia al resultado: "Está perdida." "Sólo tengo que tener cuidado. Estoy seguro de que es tablas." "Si he calculado correctamente, está ganada." Ciertamente, parece tener sentido, al menos inconscientemente, puesto que estamos cara a cara con el desenlace definitivo en cada momento de la partida. Por eso no puede ser más natural que entonces nuestras evaluaciones, cálculos y planes esten impregnados y coloreados con nuestros pensamientos acerca del previsible y deseado desenlace del juego.

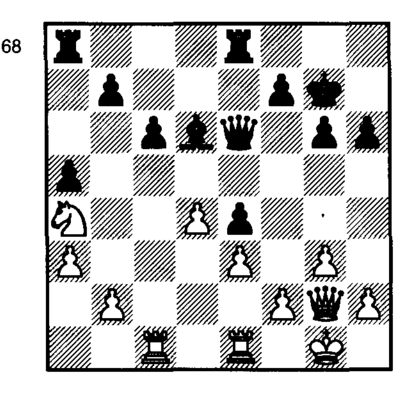
Un sorprendente ejemplo de este "pecado", en el ajedrez de alta competición, fue el match por el Campeonato Mundial (PCA) de 1993 entre Kasparov y Short. Con blancas, Short a menudo jugó la apertura y comienzos del medio juego con mucha fuerza, pero de varias posiciones ganadoras sólo consiguió una victoria. Después de la partida que ganó, efectuó un balance de sus oportunidades perdidas con estas palabras: "Había olvidado lo que significa ganarle a Kasparov. Sin embargo, tenía ventaja en esta partida, porque no sabía que iba a ganar hasta que la partida estaba casi terminada". Ciertamente, a riesgo de meter la pata, creo que el segundo mayor problema de Short en aquel match fue su susceptibilidad a la *avidez* (¡su mayor problema fue la fuerza de su oponente!).

Sus pensamientos durante las partidas estuvieron contaminados por el deseo de ganar. Mientras que Kasparov podía sencillamente jugar, aunque implícitamente jugar a ganar, no sentía nada especial en vencer al aspirante, Short no estaba acostumbrado a tener posiciones ganadas contra Kasparov, de modo que tuvo problemas para adaptarse de "jugar" a "ganar", puesto que ambas actitudes no van de la mano, a menos que la victoria le parezca normal al jugador.

Mi preocupación aquí es profundizar en la forma en que pensamientos y emociones acerca del resultado pueden conducir a errores de percepción. También quisiera sugerir algunos remedios que le permitan jugar al ajedrez con una relación óptima con esta característica constante del juego. Pero antes le ofreceré un ejemplo para subrayar la importancia de reconocer y corregir este pecado. Aunque el conductor de las blancas es algo más fuerte que su oponente, ambos son Grandes Maestros, y la derrota de las negras es en gran parte atribuible, creo, a su *avidez.*

Miles – Arkell
Isla de Man 1995

1.d4 ♘f6 2.♗g5 d5 3.♗xf6 exf6 4.e3 ♗d6 5.♗d3 g6 6.♘f3 0-0 7.♘bd2 f5 8.0-0 ♘d7 9.c4 ♘f6 10.cxd5 ♘xd5 11.♘c4 ♗e7 12.♖c1 c6 13.a3 a5 14.♕d2 ♗e6 15.♖fd1 ♖e8 16.♗f1 ♘f6 17.♕c2 ♗d5 18.♘cd2 ♗d6 19.g3 ♕e7 20.♗c4 ♗xc4 21.♘xc4 ♗c7 22.♘ce5 ♘d5 23.♖e1 ♗d6 24.♕c4 ♔g7 25.♕f1 h6 26.♕g2 ♕e6 27.♘d3 ♘f6 28.♘d2 ♘e4 29.♘xe4 fxe4 30.♘c5 ♕e7 31.♘a4 ♕e6

68


Hasta ahora no ha sucedido gran cosa y, tal como yo lo veo, la posición está prácticamente igualada. Hay mucho campo para "deambular" por ambos sectores del tablero, pero se diría que a menos que algo drástico suceda, será difícil para cualquiera de los bandos "jugar a ganar" sin sacarse algo de la manga.

32.♖c3 h5 33.h4 ♕g4 34.♘c5 ♖e7 35.♖ec1 a4

Retrospectivamente, esto puede parecer un error, pero la idea de "cazar" el caballo de "c5" es muy razonable. Después de ...b5 las blancas no pueden atacar la "debilidad" de "c6", debido a que su caballo está bloqueando a las torres y no tiene adónde ir.

36.♖c4 b5 37.♖4c2 f6 38.♔f1 g5

Si nos guiamos por una primera impresión, las negras incluso podrían estar un poco mejor aquí, porque las blancas no pueden hacer nada en el flanco de dama, y las negras tienen alguna iniciativa en el de rey. Sin embargo, ahora vemos un inconveniente a la idea ...a4 y ...b5, y es que las negras no podrán llevar su torre de "a8" al flanco de rey, porque tiene que preservar la defensa de "a6" para contener al caballo blanco. Así, la actividad negra, aunque a los dos jugadores les pareciese significativa, es, en realidad, un tanto superficial. Ciertamente, parece que tenemos otro ejemplo del fenómeno descrito en el capítulo anterior, según el cual el bando que parece tener la ventaja puede pronto estar igualado, o incluso peor, sin cometer errores evidentes.

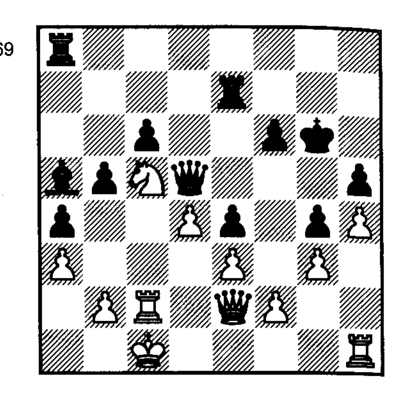
39.♕h1 ♔f7 40.♔e1 ♔g6?!

El análisis post mortem de Keith (Arkell) menciona la posibilidad 40...♗c7!, con una pequeña ventaja negra. Ésta es una buena jugada profiláctica, que impide al rey errante ocultarse detrás de nuevos muros. Por otra parte, no es fácil sugerir qué deberían hacer las blancas después de la textual. Quizá 40...♔g6 sea un "error evidente", pero es curioso pensar que una jugada de aspecto tan neutral pueda constituir la diferencia entre mantener la iniciativa y caer en dificultades. Tal vez Keith fuese aquí víctima de *relajación.*

41.♔d2 ♕f5 42.♕f1 ♕d5 43.♕e2 ♗c7 44.♖h1 ♗a5+ 45.♔c1 g4

Tras haber cerrado las negras el flanco de rey, la partida se ralentiza. No hace tanto que los reyes blancos estaban muy alejados, con el rey en plan nómada y la reina confinada en el rincón. Cómo cambian las cosas. Pero la posición sigue estando igualada, ¿no es así? Sí, lo es, pero sin duda Orwell nos diría que algunas posiciones son más iguales que otras[1]. Aquí creo que las blancas son "más iguales" que las negras, que supongo es otra forma de decir que es más fácil jugar la posición con aquel color.

69



46.♔b1 ♖ea7 47.♔a1 ♗c7 48.♖cc1 ♖b8

Hay algo que decir sobre encontrar un plan y aferrarse a él aquí, que pueda presionar a su oponente cuando su nueva convicción le permite jugar con rapidez. No hay tablas forzosas, por supuesto, pero en posiciones tan cerradas, en las que hay tan pocas sorpresas, a menudo descubro que es una buena idea pensar en profundidad para jugar con cierta coherencia.

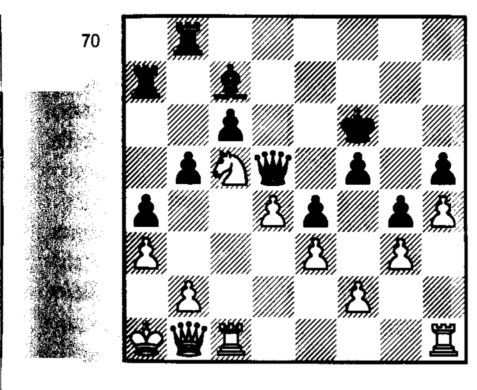
Las negras tienen que anticiparse a la idea de ♕a2, seguido de b3, y también deberían jugar para restringir al caballo lo más lejos posible. Así, parece prometedor el siguiente esquema: mantener las torres en "a8" y "a7", listas para un eventual b3, y parar el salto del caballo a "b7" o a "a6". El alfil situado en "d6", para permitir a la torre de "a7" cubrir "d7", y conservar la amenaza de captura en "c5", en el momento oportuno; jugar ...f5, sólo porque, de no ser así, invertirá al menos diez segundos una jugada después, pensando en jugarla, y las blancas probablemente la fuercen con ♕c2 en cualquier caso. Cubra "e6" con el rey, inicialmente desde "f6", para prevenir cualquier truco una vez que la dama esté situada en "a2". Cuando llegue Su Majestad, trataremos de guardar las distancias para mantener la tensión y obligarla a capturar en "d5". Cuando esto suceda, que parece muy probable, situamos el rey en "f7" para erradicar cualquier problema relacionado con un jaque en "e4" o "d7", o de una torre instalándose en "c6". Una vez formado este esquema, a las blancas les resultará muy difícil preparar b3, e incluso si consiguen jugarlo, entonces la debilidad de "a3" compensará sobradamente la debilidad de "b5".

49.♕c2 f5

Si la posición llega a abrirse, las negras tendrán muchos peones débiles por los que preocuparse, en particular en las casillas "c6" y "f5", pero sobre todo, el de "b5", después de la ruptura d4-d5. El versátil caballo puede atacar potencialmente a todos los pequeñajos, y el alfil negro no puede defender a ninguno de ellos. Eso es lo que la parte "opti" diría en la lucha "mista", mientras que "pesi" sin duda objetaría que nunca tendrán oportunidad de atacarlos.

50.♕b1 ♔f6

70



Con la posición muy estable, y ambos grupos de fuerzas coordinados, Keith sintió que éste era un buen momento para ofrecer tablas. Dado que es difícil prever una ruptura en "b3", se diría que las blancas deberían aceptar. En cualquier caso, no es muy habitual escuchar esta respuesta:

51.♕a2

"Me dejaré llevar por mis impulsos. Gracias".

Keith estaba confuso.

La posición debería ser tablas, pero de repente tenía que pensar en cómo hacerlas. El estado mental de ambos jugadores era diametralmente opuesto. Miles tenía sensaciones positivas acerca de su "progreso", y Keith percibía que su posición era menos buena que unas jugadas antes. Las blancas tienen algunos rescoldos con que seguir alimentando su fuego. En concreto, disponen del plan lento, pero seguro, de cambio de damas, y una vez que se produce en "a2", efectuar la ruptura crucial b3, que mantendrá abierta la posición, como si fuese una vieja puerta que conduce a una habitación embrujada.

Keith percibió esos rescoldos, y como es un excelente jugador en ese tipo de posiciones, podía ver perfectamente cómo maximizar los problemas para las negras. Pero admite que comenzó a preocuparse en exceso por las ideas de su oponente, antes que calmarse y pensar en sus propias jugadas. Lo cierto es que ahora había un "orden del día", del que él formaba parte con reticencia. Aunque la posición puede estar igualada, los papeles ya no lo están, pues él estaba jugando a tablas y Miles estaba jugando a ganar.

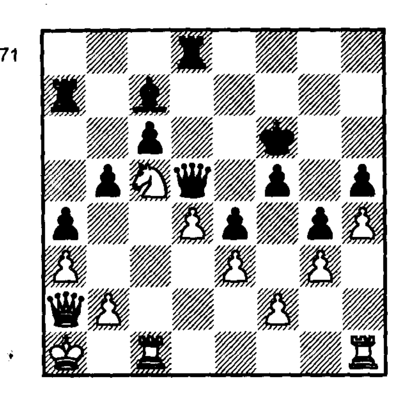
Ya no era posible pensar en abstracto sobre jugadas y planes: ahora contenían una amenaza omnipresente, antes impensable, llamada derrota. Quizá Miles estuviese también un poco enfadado consigo mismo, porque estaba tratando de forzar la posición desde hacía mucho tiempo. A Keith no se le había ocurrido esto hasta que vio rechazada su oferta de tablas, e incluso se sintió un poco culpable por no entender mejor a su oponente.

Aunque he dicho que Miles estaba "jugando a ganar", sospecho que sería más preciso decir que estaba sencillamente jugando, y que está implícito en la actividad de jugar al ajedrez el objetivo último de la partida, a saber, dar mate al rival. Así, mientras que Miles no tenía por qué preocuparse especialmente acerca del resultado, Keith no podía pensar en otra cosa. Por otra parte, al buscar la asimetría entre la calidad relativa de las jugadas de ambos contendientes, antes y después de la propuesta de tablas, recordé una entrevista con Kramnik en *kasparovchess.com*, en la que decía: "¿Sabe?, en la partida de ajedrez se da el fenómeno curioso de que cuando un jugador comienza a jugar peor, su oponente comienza a jugar mejor."

51...♖d8

[1] El autor parafrasea un comentario irónico sobre la Declaración de los Derechos del Hombre ("Todos los hombres son iguales ante Dios..."), que atribuye al escritor británico George Orwell: "Sí, pero unos son más iguales que otros". Sin embargo, parece que fue Marx el autor del comentario.

71



No puedo sino pensar que Keith jugó esta fase más pasivamente de lo que lo hubiera hecho de no sentirse atenazado por el miedo a perder.

52.♖c2 ♔e7 53.♖hc1 ♗b6 54.♔b1 ♖d6 55.b3! axb3 56.♘xb3 ♖a4?! 57.♘c5 ♕xa2+ 58.♔xa2 ♖a7

Las piezas negras son ahora un poco torpes y Miles saca el máximo partido a sus posibilidades.

59.♔b2 ♖a8 60.♘b3 ♔d7 61.♖c3 ♖a7 62.♖1c2 ♖a8 63.♘c1!

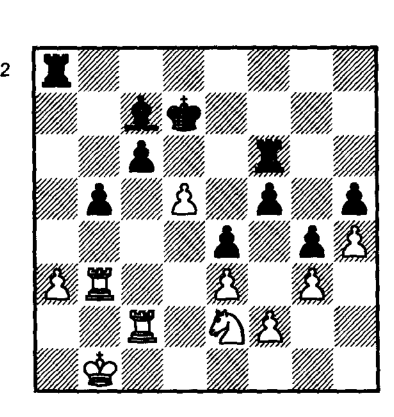
Esta tardía excursión al flanco de rey aprieta las tuercas a las negras. Me sorprende que Keith no la hubiese previsto.

63...♖f6 64.♘e2 ♗c7

64...♗a5 era otra idea "fresca", anotada por Keith en la planilla, pero no veo la continuación tras 65.♖b3.

65.♔b1 ♗a5 66.♖b3 ♗c7 67.d5!

72



La ruptura decisiva. Las negras pierden un peón, pero súbitamente tienen una considerable actividad. Si Keith se hubiese limitado aquí "a jugar", podría haber creado algunas posibilidades de tablas, pero como seguía rumiando el rechazo a su oferta de tablas, no pudo apelar al sentido común para crearle problemas a su oponente.

67...cxd5 68.♖d2 ♖b6 69.♘c3 ♔e6 70.♖xd5 b4 71.axb4 ♗e5 72.♖c5 ♖ba6?

Después de 72...♗xc3 73.♖cxc3 ♖ab8 74.♖c4, sospecho que las negras deberían acabar perdiendo, porque "la segunda debilidad" de "h5" resultaría en algún momento decisiva. Sin embargo, Keith sugiere que 72...♖d8! les concedería a las negras posibilidades reales de tablas y, en la medida en que podamos ser objetivos acerca de estas cuestiones, esto parece ser cierto.

73.♔c1 ♖a1+ 74.♖b1 ♖1a3 75.♔c2 ♖d8 76.b5 ♗xc3 77.♖xc3 ♖a2+ 78.♔b3 ♖xf2 79.b6 ♖g2?

79...♖fd2 ofrecía mejores posibilidades de tablas, pero en cierto modo no parece justo que sólo las blancas tengan un peón pasado, de modo que las negras proclaman: "¡También queremos uno!".

80.b7 ♖b8 81.♔c4 ♖xg3 82.♖b6+

Compare la armonía de las posiciones respectivas.

82...♔d7 83.♔d5 ♖g1 84.♖d6+ ♔e7 85.♖c7+ ♔e8

Las negras se rindieron.

¿A qué está usted jugando?

Observar a los jugadores fuertes en los post mortem puede enseñarle mucho más que leer sus libros o sus comentarios. El año pasado, en la Isla de Man, tuve ocasión de espiar el post mortem entre el GM ruso Sergei Shipov (+2650 Elo) y el jugador inglés Adrian Jackson, con un Elo en torno a 2250. Shipov llevaba las negras y, curiosamente, estaba jugando el mismo sistema contra la Trompowsky que vimos en la partida anterior. Como pudimos comprobar, no es fácil para ninguno de los bandos generar posibilidades ganadoras, pero creo que él tenía algún tipo de pequeña ventaja, cuando comencé a observar el análisis conjunto. Recuerdo que Jackson propuso, para las negras, una línea creativa que hubiera complicado considerablemente el juego, pero no podía evaluarla fácilmente. Shipov miró intrigado, pero distante, y me sorprendió su lúcida reacción: "Puedo hacer eso, ¡pero entonces estaría jugando a uno, dos o **tres** resultados!", con la inflexión de su voz aumentando, hasta enfatizar en "tres" como si fuese un auténtico ultraje.

Creo que quería decir que no era su intención incluir en el resultado final la posibilidad de perder. Quería jugar una posición sólida, fuera de peligro, pero con posibilidades de crear problemas a su oponente. Es divertido que cuando *te llega* una percepción de ese tipo, tiendes a estar más alerta acerca de lo que buscas. Desde luego, en muchos de los post mortem que he presenciado desde entonces, sobre todo con jugadores rusos o ex soviéticos, a menudo he oído expresiones como: "Ahora jugaremos sólo por dos resultados" (por ejemplo, tras simplificar la posición, quizá a un final superior), o bien "éste es el tipo de jugador que siempre juega por los tres resultados" (es decir, un jugador que arriesga, y a quien le gustan los ataques de doble filo).

Me parece que esta forma de pensar acerca del aspecto competitivo del ajedrez tiene un valor práctico considerable. Por ejemplo, en mi segunda partida contra Lalic, incluida en el capítulo anterior, rechacé las tablas y comencé a jugar a dos resultados (ganar o tablas), pero esta actitud era inadecuada para la posición, en cuanto a que uno de mis recursos era sacrificar una pieza en "h3", lo que casi inevitablemente creaba la posibilidad de un tercer resultado (derrota). Como no disponía de este mecanismo de pensamiento, no podía calibrar de forma adecuada mi juego, relativamente infundado. Ciertamente, pienso que, en general, que ésta es una forma excelente de clarificar su relación con el resultado de la partida. Antes de y durante la partida, no estaría mal que se preguntase a sí mismo: **¿a cuántos resultados estoy jugando?**

Si se encuentra usted en una situación en la que está obligado a ganar, se diría que entonces sólo está jugando a un resultado, pero creo que sea así como funciona este asunto enfoque está dirigido a considerar la posic y su dirección, antes que al resultado que ted desea. De modo que no equivale a de "Necesito ganar, así que trataré de ganar toda costa", sino más bien a: "Si juego Petrov, mi rival tendrá la opción de jugar *dos resultados* y me hará difícil crear posi lidades de un tercer resultado (victoria mí pero si juego el Gambito Letón, puedo so prenderlo y estará obligado a jugar *a tres r sultados*".

Ciertamente, en una situación en la que es obligado a ganar, puede optimizar sus posib lidades de victoria jugando *a los tres resu tados*, porque si perder es tan malo como ha cer tablas, entonces no añade el riesgo de n ganar al crear la posibilidad de ser derrotado Por otro lado, si lo que necesita son unas ta blas para, digamos, ganar un torneo, entonces como numerosos autores han sugerido, podrí cometer el error de "jugar sólo a tablas". L clave aquí radica en que, al restringirse a "un resultado", corre el riesgo de evaluar mal o de pasar por alto muchas ideas relacionadas con los otros dos resultados, con lo que el juego puede ser, en cierto modo, monolítico. Pero quizá no sea tan estúpido "jugar a dos resultados", en el sentido de que tratará de mantener en cartera la posibilidad de ganar, con las tablas a mano. En tal caso, puede no considerar con detenimiento las líneas arriesgadas, pero su disposición a ganar le permitirá estar más atento a los eventuales errores de su oponente.

Pero ¿no hay algo que decir acerca, simplemente, de *jugar*? Después de todo, como nuestro maestro nos ha enseñado (aunque todos los jovenzuelos lo desmienten), "lo que cuenta no es ganar, sino participar". ¿No puede usted sentarse y dedicarse a pensar en las jugadas, por puro amor al arte? ¿Tiene que preocuparse por el resultado? ¿No le causará esto más problemas de los que resuelve?

Estas son preguntas pertinentes, de las que conozco una respuesta certera. De algún mo-

lo, tenemos que saber que el ajedrez puede ser un juego muy competitivo, y que si queremos mejorar nuestros resultados, tenemos que jugar con alguna relación constructiva acerca del previsible desenlace, sin dejar que éste domine nuestro pensamiento. **Así, creo que lo ideal es que busquemos un estado mental que nos permita *sólo jugar*, pero que contenga implícita la premisa (por sutil o inconsciente que sea) de que estamos jugando en función de un resultado.**

Déjese llevar por la corriente

En mitad del partido, sentí una extraña calma que nunca antes había experimentado. Era una especie de euforia. Sentía que podía correr todo el día sin cansarme, que podía driblar a cualquier rival, a todos ellos, que podía sobrepasarlos físicamente. Era una extraña sensación. Quizá era sólo confianza en mí mismo, pero esa confianza sí la había tenido muchas veces, sin esa intensa sensación de ser invencible.
PELÉ (famoso futbolista brasileño)

A una experiencia así se la ha llamado de muchas maneras. Los jugadores de béisbol suelen llamarla "la zona". Maslow la llamaba "experiencia cumbre". Algunos la conocen como "la cima del atleta", "estar en plena forma", o "estar conectado", y psicólogos actuales se han referido a ella como **la corriente.**

Daniel Coleman, en *Inteligencia Emocional*, la describe así: "La corriente es un estado de autoabandono, lo opuesto a rumiar y preocuparse: en lugar de perderse en preocupaciones nerviosas, la gente que se deja llevar por *la corriente* está tan absorbida por la tarea que acomete que pierde toda conciencia de sí misma... En este sentido, los momentos en que el individuo se abandona a la corriente carecen de ego. Paradójicamente, quienes se dejan llevar por la corriente exhiben un magistral control sobre lo que están haciendo, sus respuestas están perfectamente sintonizadas con demandas cambiantes de la tarea. Y aunque suelen obtener el máximo rendimiento cuando se abandonan a la corriente, no están preocupados por cómo lo están haciendo, ni por pensamientos de éxito o de fracaso: es el puro placer del acto en sí lo que los motiva".

¿Qué le parece? Tal vez esto no le haya sucedido nunca, o es usted uno de los afortunados a quienes les sucede de forma regular. Personalmente, he experimentado algunas experiencias con la "corriente", pero sólo en raras ocasiones, y lo único que puedo decir es que, sin duda, es una especie de "autoabandono", un placer creciente en la actividad, combinado con una acusada despreocupación por el resultado. Recuerdo haber sentido así durante la segunda parte de mi encuentro con Nigel Short, en el Campeonato Británico de 1998, en el que yo me encontraba defendiendo una mala posición y, contra todas las predicciones, incluso pude crear posibilidades de victoria.

Piense usted lo que piense de "la corriente", es un buen punto de partida para considerar la "forma" de un jugador de ajedrez, y cómo y por qué fluctúa, porque pienso que "la corriente" es realmente lo que sucede cuando se encuentra usted en plena forma. De modo que pregúntese a sí mismo cuándo cree que jugó su mejor ajedrez. En la mayoría de los casos, creo que descubrirá que eso sucedió cuando más disfrutaba usted del juego, y cuando, en cierto modo, las jugadas se le aparecían con toda naturalidad. Debe haber sido tras un período en el que estudiaba ajedrez, o incluso tras una gran transformación en su forma de vida o tras haber cambiado de residencia. Cualquier cosa que le haya dado un nuevo impulso para poder apreciar más el ajedrez. Piense a continuación en sus peores períodos de forma, en los que nada parecía salir bien. Sospecho que en estos casos no sentía usted especial atracción por el juego, estaba obrando en relación con factores externos, como puntos Elo o resultados deportivos, pero sin verdadero amor por el ajedrez en sí.

Esto es un poco especulativo, por supuesto, y no es aplicabe a todo el mundo, pero espero que les suene familiar a muchos lectores, al menos hasta cierto punto. Desde luego, es mi propia experiencia personal, y estos días veo una relación directa entre mi disfrute del ajedrez como juego y mi éxito competitivo. En aquellas ocasiones en que tuve una buena actuación, casi siempre me sentía un poco nervioso antes de la partida o del torneo, no de forma preocupante, sino en el sentido de que el acontecimiento realmente me importaba. Y me importaba no debido al potencial desenlace, sino porque, de algún modo, me identificaba con la lucha inminente y no me resistía al hecho de que me disponía a jugar al ajedrez. Por otra parte, cuando he jugado al ajedrez sólo a causa de algún compromiso previo o porque no se me ocurría nada mejor que hacer, descubrí que mi falta de entusiasmo se manifestaba en un insano desdén por los detalles de la partida, en negligencia y en más preocupación por el resultado que por el proceso.

Lo que estoy sugiriendo es que puede haber una significativa relación entre su forma y la importancia que el resultado tenga para usted en relación con su participación. No estoy interesado en desarrollar aquí el debate "¿es el ajedrez un arte o un deporte?", ni tampoco estoy diciendo que haya nada malo en jugar al ajedrez por razones puramente competitivas. Lo que opino es que para tener alguna opción de jugar su mejor ajedrez, o de alcanzar "la corriente", tiene que preocuparse por el proceso en sí. Como ejemplo burdo, puedo decir que si está usted tratando de ganar un torneo, es una buena señal que le moleste que su rival de turno no se presente a jugar, porque eso significará que el "1" en la tabla de clasificación no es lo único que le importa.

Lo más importante aquí es que "el desenlace" y "el proceso" no tienen por qué excluirse mutuamente. Es del todo coherente el gusto por jugar al ajedrez y el gusto por ganar. Pero lo difícil es cómo pensar durante la partida cuando usted quiere ganar, pero teme que si es todo lo que quiere, pondrá en peligro sus posibilidades de lograrlo.

Dos de mis compañeros de equipo en la liga holandesa lo saben bien. El MI Jan Gustafsson y Lucien van Beek me cuentan que **nunca** disfrutan perdiendo, y Lucien añade que lo que más le hace disfrutar en ajedrez es el momento en que está claro que va a ganar, o al menos que no va a perder. Sospecho que estos sentimientos son compartidos por muchos, y me acuerdo del GM Michael Adams, diciendo algo así como lo que sigue, cuando hablé con él en marzo de 2000: "Nunca he entendido a esos jugadores que pierden pero que dicen que han disfrutado porque ha sido una partida interesante... Quiero decir que el ajedrez es un juego competitivo, y por lo que juegas es por el resultado. Si pierdo, no puedo estar feliz". Aun en estos casos, que pueden ser la norma en ajedrez, no es cierto que *sólo* jueguen por el resultado. Desde luego, creo que descubrirá que los torneos en que fueron los que mejor jugaron no eran necesariamente aquéllos que querían ganar a toda costa, sino más bien aquéllos en los que básicamente se identificaron a ellos mismos como jugadores de ajedrez y se sentaron ante el tablero para jugar sus partidas y disfrutar de la lucha, sin preocuparse excesivamente por el resultado.

Lev Polugaievsky ha escrito acerca de esto con gran detalle. Al lector interesado le recomiendo efusivamente el libro *Grandmaster Performance*, sobre todo el capítulo acerca de "La psicología de la lucha ajedrecística". Sus comentarios a un encuentro crucial –en el que estaba obligado a ganar– con Portisch son inestimables: "¿Debo cultivar una tranquila actitud indiferente hacia la inminente batalla... o debo inculcar en mí mismo el sentimiento de máxima agresividad competitiva? Ninguna de estas actitudes era realmente la adecuada: la primera, porque puede dar lugar a una partida más bien tranquila, y la segunda porque podría conducir fácilmente a un 'recalentamiento'. Lo que se requería era una síntesis de estas dos actitudes: enorme energía y fría razón, pero la cuestión era cómo conseguirla".

¿Cómo? Polugaievsky aporta una interesante respuesta anecdótica, pero nada que podamos generalizar. Esta es mi preocupación aquí: no sólo el tipo de estado que necesita para ganar en una situación en la que es obligado ganar, sino cómo puede prepararse psicológicamente para cada partida a fin de tener las máximas posibilidades de éxito.

Gumption

Primero preocúpese de estar bien consigo mismo. Luego piense en derrotar a su oponente.
El camino de la lanza

El problema con la *corriente* es que parece ser algo que simplemente "ocurre" y se convierte en un todo o nada. Lo que necesitamos es algo sobre lo que podamos trabajar por nuestra cuenta, y que nos reporte posibilidades de alcanzar la *corriente.* Aquí diría que si quiere sacar el máximo partido de su capacidad, esto podría resumirse en una sola palabra, esa palabra sería *gumption*, una palabra coloquial escocesa del siglo XVIII, que tiene una gran variedad de significados y usos[1].

No hay una definición exacta, nadie conoce su origen preciso, y la mayoría de los diccionarios da una pobre interpretación de la forma en que es más a menudo empleada en el lenguaje. Estoy escribiendo actualmente un libro sobre el concepto, y espero que llegue un tiempo en el que sea una palabra familiar, que incluye los significados de "entusiasmo", "compostura" o "sentido práctico". Ciertamente, puede considerarse como un cóctel de estas tres cosas, además de algunas otras. A diferencia de *corriente*, podemos sentir niveles relativos de *gumption*, y cuando está repleto de tales niveles, decimos de alguien que es *gumptious*. En cualquier caso, tengo la convicción de que necesitamos *gumption* para nuestro espíritu, del mismo modo que necesitamos agua para nuestro cuerpo y neuronas para nuestro cerebro.

Así que ¿cómo se aplica esto al pecado de *avidez*? La cita anterior es pertinente, porque se refiere a prepararse internamente para la batalla que se avecina. Está usted tratando de cultivar algo así como "gasolina psíquica", que le alimentará durante sus altibajos en el reto inminente. Cuando sienta *gumption* para una tarea (una partida de ajedrez), la identifica con la tarea a realizar y de algún modo se sentirá despreocupado por alguna resistencia que pueda experimentar, sabiendo que es parte del proceso. Un jugador *gumptious* podría "simplemente jugar" al ajedrez y no distraerse con pensamientos acerca de qué está haciendo o que debería estar haciendo. Se incorpora a sí mismo directamente a la experiencia, sin imponerse ninguna opinión rancia acerca de ello. Está listo para crear y para reaccionar, sin ningún prejuicio de qué debería tener prioridad. Puede usted reconocer la *gumption* como esa calidad de juicio que le permite sentir que está haciendo lo correcto, en el lugar adecuado y el momento oportuno.

En este sentido, lo que me parece trágico es ver cómo niños son obligados a jugar al ajedrez por sus padres, cuando no tienen una afición especial al juego. Esto seguro que matará su *gumption* por el ajedrez, porque *gumption* tiende a suceder cuando nos identificamos personalmente con lo que estamos haciendo, y nunca podrás sentirlo si gastas tu tiempo en una persecución que no te permite ser quien eres. Por la misma razón, tendrá pocas posibilidades de sentirse *gumptious* si todo lo que le preocupa es conseguir cierto resultado, porque estonces es muy probable que le resulte penoso tener que sentarse ante el tablero durante tantas horas. Entonces, antes que identificarse usted mismo con la lucha ajedrecística, sólo pensará acerca de la posición en relación con el resultado que quiere lograr, y así no se identificará en absoluto con la posición, porque todo le parecerá extraño. Por otro lado, la falta de *gumption* puede ser uno de los síntomas de *dispersión*, que consideraremos en el capítulo 7.

Hay muchas formas de cultivar la *gumption*, pero la principal es sencillamente permanecer en silencio por un rato. En un sentido práctico, esto puede implicar una caminata antes de la partida o llegar al tablero un poco antes de la hora de inicio. El objetivo es combinar de algún modo sus ansias de ganar con el amor por la lucha en sí, y el silencio ayuda a recordarle que ambas cosas proceden de usted mismo. También se crea *gumption* cuando tenemos un descanso del ajedrez y volvemos a él con frescura y entusiasmo, o cuando tenemos un arrebato de orgullo tras un gran resultado y deseamos repetir la experiencia.

Voy a considerar ahora tres escenarios y las potenciales **trampas gumption** que conllevan. Son situaciones que se producen como consecuencia directa de *avidez* y amenazan con romper los vínculos entre deseo y combate. La primera es cuando esperas ganar una partida, pero la posición es muy *tablista* y te vas sintiendo frustrado; la segunda es cuando estás mucho peor o completamente perdido y no puedes encontrar la fuerza de voluntad necesaria para oponer resistencia; y la tercera es cuando estás mucho mejor o con la posición ganada y sólo deseas que tu oponente se rinda.

[1] Como el autor aclara, la palabra *gumption* es polisémica, o de muchos significados, que él mismo señala. No se me ocurre, en castellano, una transcripción breve satisfactoria para todos esos significados (además de inclinación y sentido común), de ahí que la haya dejado en su forma original. N.d.T.

La función "más-igual"

La falta de paciencia probablemente es la causa más habitual de perder una partida, o bien de hacer tablas en una partida que debería haberse ganado.
BENT LARSEN

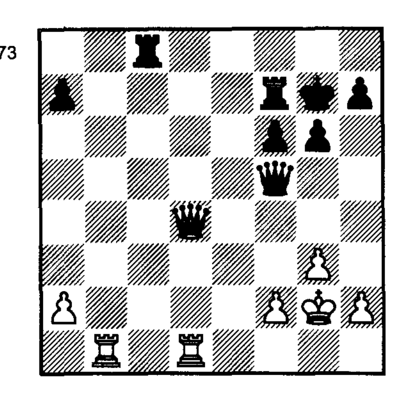
En mi experiencia, muchas lecciones de ajedrez tienen que ser aprendidas por partida doble para ser completamente absorbidas. En una ocasión perdí una dura partida de siete horas, ante el GM Jonathan Speelman, en la que estaba "casi igual" durante unas cuatro horas, completamente igual durante una jugada, donde cometí un error y luego quedé claramente peor, tras un cálculo erróneo, con un cerebro saturado en la quinta hora de juego. Sufrí entonces y perdí un difícil final de torres, después de otras dos horas. Fue un momento crucial del Campeonato Británico de 1998, en el que unas tablas casi me hubieran garantizado mi norma definitiva de GM. El café y las tortitas compartidos con mi oponente después de la partida no compensaron del todo la pena de la derrota, pero junto con la sabiduría ajedrecística de mi rival, sentí como si la vida no fuese realmente tan mala.

La revelación clave de mi derrota fue una forma de jugar que Speelman llama **"función más-igual".**

A pesar de lo que he dicho acerca del peligro de tal simbolismo, en el capítulo anterior, si está bien entendida, la idea de jugar sólo por "una ligera ventaja" ($\pm$ blancas; $\mp$ negras) por un período prolongado puede ser muy incómoda para el oponente, sobre todo si sólo quiere hacer tablas, y no jugar. El jugador en función "más-igual" sólo busca mantener una posición saludable y mejorarla de forma muy gradual. Una estrategia así sólo es posible cuando la posición es bastante simple, pero también es a menudo el caso cuando su oponente está tratando de forzar unas tablas. Las transformaciones de una ventaja mínima forman parte integral de esta estrategia, pero el énfasis es mantener la presión psicológica sobre el oponente, aunque su posición sólo sea ligerísimamente mejor.

Su búsqueda no es tanto de líneas que causen problemas significativos para la posición de su oponente, cuanto formas de preservar el "factor $\pm$". La formulación más neta de esta idea, que escuché en un contexto muy diferente, procede del GM Lev Psajis, y constituye una de sus perlas de sabiduría: **"La mejor forma de conseguir una gran ventaja es jugar en busca de una pequeña ventaja."** La ventaja es en buena medida psicológica, persistente, y puede conducir al tipo de desorientación que hemos visto en la partida anterior Miles – Arkell. Un tipo de técnica similar es el "tiempo de posesión"", una patente de Yermolinsky (véase la revista *New In Chess*, 1996, nº 1), y difiere en cuanto a que usted sólo "golpea a su oponente con jugadas sin sentido, hasta que comete un error", con independencia de que tenga usted o no ventaja.

La partida siguiente es conocida por aquellos que han leído el instructivo clásico del MI Simon Webb, *Chess for Tigers* (Ajedrez para tigres), escrito en tono festivo. Dado que el libro es un poco antiguo (1978) y, en cierto modo, típicamente británico, recordaré a los lectores la siguiente gema con mis propios comentarios, basados, a grandes rasgos, en los de Webb, en el libro anterior.



Miles – Webb
Birmingham 1975

Es perdonable creer que la posición está ;ualada, pero las negras no se hicieron ninún favor pensando que era "tablas". El prolema con esta forma de pensar es que si su ponente no está de acuerdo, entonces debe omenzar a devanarse los sesos acerca de "cóo hacer tablas una posición tablas", en lugar : limitarse a buscar buenas jugadas. Desde 1ego, si su pensamiento dominante es que la osición es "tablas", quizás esté inclinado a uscar jugadas que fuercen el inmediato cese : hostilidades, y si no existieran, puede per-:r mucho tiempo y energía, que pueden conucir a que realice pequeñas concesiones que nimen a su oponente. Por esta razón he llaıado a este pecado *avidez*, porque el deseo de n resultado distorsiona sus procesos men-.les y conduce a errores.

No sé cuál era la tendencia en esta partida, :ro nos incorporamos a ella poco después de ue Miles hubiese rechazado la propuesta de .blas. En la posición del diagrama, su dama stá más centralizada y el flanco de rey negro stá más abierto que el blanco, haciendo que . séptima y octava filas sean más vulnerables.

3...♖c2 24.a3

¿Cómo van a ganar las blancas esta poción? Hay escasas posibilidades de forzar anancias materiales, pero de algún modo ueden tratar de imprimirles a sus piezas más 1ergía que la que tienen las negras, lo que, omo veremos en el capítulo 4, puede considerarse una especie de ventaja "material". Supongo que a las blancas les gustaría atar a su rival a la defensa del peón de "a7", y luego jugar en el flanco de rey. Nótese que aunque Miles está "jugando a ganar", no recurre a medidas drásticas como g4 ó h4. La clave de la función "más-igual" es la percepción de que la responsabilidad de ganar no depende enteramente de usted. Tiene que creer en la falibilidad de su oponente y limitarse a jugar la posición sin someterse usted mismo a una presión excesiva "por ganar". Esto me recuerda una visión un tanto cruda, pero profunda de Hartston y Wason, en su libro *The Psychology of Chess*: "**La tarea del jugador tiene una doble vertiente: evitar los errores e inducir a su oponente a cometerlos**".

24...♕c5 25.♖b3 ♕xd4?!

Las negras siguen estando objetivamente igualadas, pero desde un punto de vista subjetivo, esta jugada es un craso error. Ahora no puede impedirse que Miles doble torres en la "columna abierta", por delante de "a3", confinando así las torres negras a la séptima fila. Esto tiene su importancia, porque les concede a las blancas algo tangible con que rellenar su depósito de *gumption*. Ahora saben que su oponente no es inmune a las concesiones y, quizá lo que es más importante, de nuevo tenemos un "juego de rol": podríamos decir que las blancas están "presionando" y las negras están "resistiendo".

25...♖c7! es más activo y menos sumiso. Si, entonces, 26.♖f3 ♕c6, las blancas no progresan, y si 26.♕xc5 ♖2xc5 27.♖d4 ♖a5, las negras no ceden terreno.

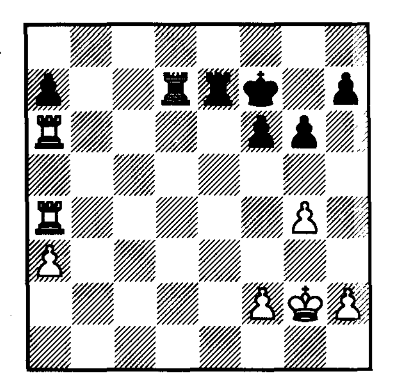
26.♖xd4 ♖e7 27.♖a4 ♔f7 28.♖a6

Con la descarada amenaza ♖f3. Cuando comienzan a aparecer pequeñas amenazas como ésta, ayudan a mantener la presión sobre el oponente y sugieren que la función "más-igual" está a pleno rendimiento.

28...♖ce2 29.♖b4 ♖d7 30.♖ba4 ♖ee7 31.g4!

Ver diagrama 74

Las negras deberían haber jugado ...h5 hace mucho para impedir esta ganancia de espacio. Ahora, el punto "f6" es algo sensible.



31...h5?

Puede que las negras temiesen aquí "quedar pasivas", pero al lanzarse de este modo, comprometen su posición. Es difícil ver qué pueden hacer las blancas si las negras se limitan a "esperar sentadas". Sin embargo, debo decirles, a quienes nunca lo han intentado, que el arte de "esperar sentado" puede ser increíblemente difícil, porque tenemos la tendencia natural a "hacer algo". Después de 31...♔g7, 32.h3 ♔f7 33.h4 ♔g7 34.f3 ♔f7 35.♔g3 ♔g7 36.♖4a5 ♔f7 37.h5 (37.g5 fxg5), 37...♔g7 38.hxg6 hxg6 39.g5 parece ser lo máximo que pueden conseguir las blancas, pero no veo la forma de progresar después de 39...f5. Por ejemplo: 40.♖c5 ♖c7 41.♖d5 ♖cd7 42.♖c5 ♖c7 43.♖xc7 ♖xc7 44.♔f4 ♖e7. Con todo, las blancas podrían operar en la "función más-igual" incluso aquí, porque las negras siguen siendo el único bando con posibilidades de perder.

32.gxh5 gxh5 33.♖4a5 ♔g6 34.h4 ♖c7?

Las negras pierden la paciencia y no ven la amenaza contraria. Tras 34...♖f7 35.♖g5+ ♔h6, la posición debería ser tablas, aunque sin duda Miles encontraría el modo de seguir jugando.

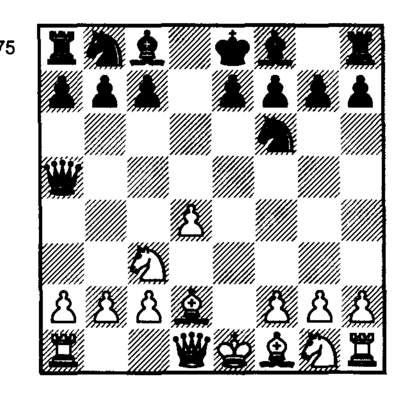
35.♖g5+ ♔f7 36.♖xh5

No está del todo claro que las blancas ganen aquí, pero observando la tendencia claramente al alza en su favor, es difícil imaginar que las negras puedan recomponerse. Las blancas ganaron en la jugada 64.

Ahora le mostraré la "segunda lección", antes mencionada. Tras esta derrota, realmente sentí que la "función más-igual" constituye una parte importante del arsenal del jugador.

Rowson – Hodgson
York 1999

1.e4 d5 2.exd5 ♕xd5 3.♘c3 ♕a5 4.d4 ♘f6 5.♗d2!?



Tenía la sospecha de que Julian pudiese intentar la Escandinava en esta partida, y decidí ensayar una nueva idea, que había visto en la partida Kasparov – Van Wely, Wijk aan Zee (Blitz) 1999. Debía haber jugado algo más crítico, pero me confundieron todos los órdenes de jugadas y sus trucos en las líneas principales, así que quise ver si esta idea marginal tenía algún sentido.

5...c6 6.♗d3!? ♕d8!

6...♗g4 7.♘e4!? es una de las ideas, puestas de manifiesto en la partida Kasparov – Van Wely, pero la excelente jugada de Julian parece igualar con facilidad. No hay manera conveniente de defender el peón "d".

7.♘ge2

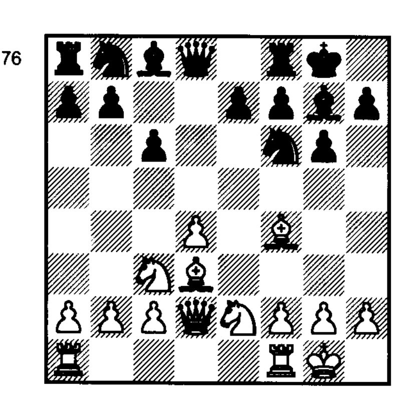
A 7.♘f3 se contesta con 7...♗g4, pero puede ser mejor 7.♗e3!?, para seguir con ♕d2 y ♘f3. Sin embargo, Julian no parecía demasiado convencido, llamando a esto "una apuesta mejorada" para las negras, siendo la apuesta 3...♕d8, seguido de ...c6 y ...♘f6.

7...g6 8.♗f4 ♗g7 9.♕d2 0-0 10.0-0?!

Me faltaba energía para plantear aquí la jugada crítica, y mi intento fue confuso. Quería conservar una pequeña ventaja, pero mis pensamientos estaban habitados por fantas-

mas. Puesto que estoy siguiendo la idea de Kasparov, debería haber preguntado qué hacer aquí, y entonces sin duda habría enrocado largo. De modo que el problema no sólo era falta de *gumption* (segunda parte del torneo, pensando en las Navidades, había jugado en muchas ocasiones con Julian, hacía frío y estaba oscuro fuera), sino también falta de claridad acerca de mis objetivos. Perdí esta partida más a causa de lo que no hice antes de ella que por lo que hice durante. De haber comprendido que realmente quería "jugar a los resultados", seguramente no habría efectuado 1.e4, y si me hubiera preguntado a mí mismo si estaba "listo para la pelea", habría comprendido que se necesitaba algún tipo de mantenimiento interno, porque lo cierto es que no tenía suficiente motivación para esta partida.

76



Como dije, hay muchas formas de "pertrecharse con *gumption*" antes de una partida. Recordarse a sí mismo por qué el juego en general, o esta partida en particular son importantes para usted, puede ayudar. O bien hablar honestamente a un amigo acerca de nuestros niveles de confianza, llegando temprano a la partida para absorber la atmósfera. Actividades más mundanas, como ordenar su cuarto, lavar la vajilla o el conocido "paseo para aclararse la cabeza" también pueden ser de ayuda.

La única forma de presionar a mi oponente era 10.0-0-0! En cierto sentido, fui culpable aquí de *relajación*, porque después de este momento, las tendencias se vuelven a favor de mi oponente. No está de ningún modo claro que las blancas estén mejor tras 10.0-0-0, pero la lucha sería entonces mucho más tensa y las blancas tendrían un plan relativamente claro de abrir la columna "h", mientras que las negras tienen algunos problemas con su alfil de "c8".

10...♘g4!? era mi "seudojustificación" para no realizar el enroque largo, pero esto es típico del autoengaño ante el tablero, en el sentido de que **a menudo ves lo que quieres ver.** No enroqué corto porque pensase que era la jugada correcta, sino más bien porque no estaba psicológicamente preparado para jugar una posición aguda. De haber sido más *gumptious*, habría visto 11.♘e4 f5 (11...♗f5 12.h3 ♗xe4 13.hxg4 ♗xg2 14.♖h2 ♗f3 15.♗h6 es muy arriesgado para las negras, y en un estado de mayor confianza mental, habría comprendido que Julian nunca hubiera entrado en esa línea. Creo que vi esta línea pero no llegué a evaluarla. Sólo decidí que entregar material no estaba en el orden del día) 12.h3 fxe4 13.♗c4+.

10...b5 y otros vagos gestos de ataque también me resultaban desagradables, pero sólo era porque no estaba de humor para someter a mi rey a ningún tipo de acoso.

10...♘bd7 11.♖ad1

Un tanto vago, pero por alguna razón no vi lo que se avecinaba.

11...c5!

Ahora puede que ya esté perdiendo el equilibrio. Como dijo Julian: "Tu posición no tiene ningún sentido".

12.♗h6 ♕b6

12...cxd4 13.♘xd4 ♕b6, con una pequeña pero apreciable ventaja negra, era una mejora, según mi oponente. Dado que las negras cuentan con un peón extra para defender a su rey y, en definitiva, para bombardear al peón "f" blanco, tiene sentido conservar las damas, sobre todo teniendo en cuenta que mis piezas están estorbándose unas a otras. Si se está usted fijando en el alfil de "c8", debería seguir observándolo dentro de un par de jugadas, porque las negras sólo tienen que jugar ...♘e5 ó ...♘c5 para insuflarle vida.

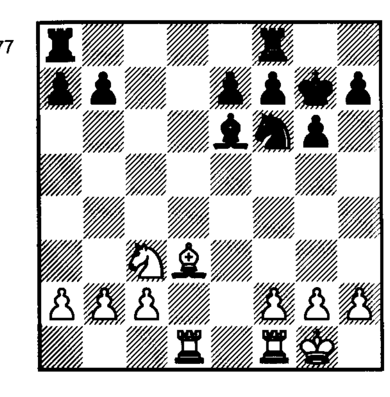
13.♗xg7 ♔xg7 14.♘a4

Realicé esta jugada tras veinte minutos de reflexión, tiempo que me sirvió para constatar que estaba luchando por igualar. Julian dijo que le "entristeció" que yo hubiese optado por entrar en este final, porque no creía que tuviese la necesaria serenidad para aceptar que estaba peor.

Después de los movimientos 14.d5?! ♕xb2, las negras dominan todas las casillas de su color, y yo tengo poco a cambio del peón perdido.

14...♕c6 15.♘xc5 ♘xc5 16.dxc5 ♕xc5 17.♕c3! ♕xc3 18.♘xc3 ♗e6

77



Éste es un buen momento para un examen de la situación. Creo que las negras están ligeramente mejor. La posición de los reyes significa que mi mayoría es vulnerable a las torres contrarias, y mientras éstas sigan sobre el tablero, no debería considerarse una mayoría en el flanco de dama, sino una debilidad potencial. Había asumido que podría cambiar al menos una torre, pero esto no es fácil. Mi posesión de la columna "d" es inocua en tanto no haya puntos de invasión. El rey negro dispone de una ruta rápida y natural hacia el centro (f6-e5), mientras que a mí me resultaría difícil centralizar el rey sin incurrir en nuevas debilidades en el flanco de rey. Así que, básicamente, aquí las negras tienen un juego más fácil. Pero, por supuesto, las blancas no deberían perder si juegan bien, e incluso tienen posibilidades de ganar, si las negras tratan de forzar en exceso. Cambiar caballos favorecería a las blancas, porque entonces, si las cosas van mal en el flanco de dama, la posición de 4 contra 3 les daría a las blancas buenas posibilidades de tablas. Sin embargo, podía percibir que Julian quería realmente jugar a fondo esta partida, así que mantuve cierta tensión en la posición para animarle a forzar acontecimientos.

19.♖d2?!

19.♗e2, para reorientar el alfil y desbloquear la columna "d", es lo que mi intuición me sugería, pero entonces comencé a pensar, y de algún modo llegué a la mundana y nada inspirada idea de doblar torres en una columna inútil.

19...♖ac8 20.♖fd1 ♖c5!

"La torre es buena en 'c5' porque controla muchas casillas", dice Julian, algo que se oye a menudo estos días. Por lo visto, tuvo una revelación algún día cuando comprendió lo sencillo que es el ajedrez, pero lo cierto es que no me hizo partícipe del secreto.

21.a3?!

No es un error trágico, pero sí un segundo pequeño error, después del cual mi estructura de peones en el flanco de dama pierde cierta flexibilidad.

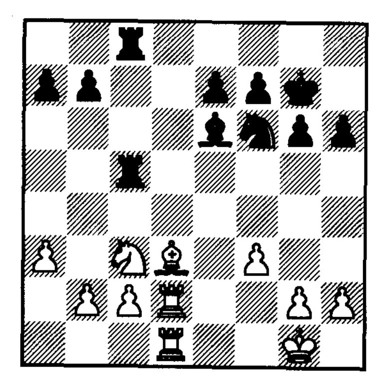
21...♖fc8 22.f3?!

Un poco feo, pero seguía esperando encontrar mis propias posibilidades de victoria, y mi rey quería participar en la acción. Sin embargo, si hubiese permanecido atento, habría oído los quejidos del peón de "h2", que puede ser atacado con ...♖h5, el temor del peón de "f3" a ser acosado con la ruptura ...g5-g4, y el eco sordo de la casilla "e3", que resultará mi perdición.

Si quería hacer tablas, hubiera sido más fácil tras un cambio de caballo, pero incluso después de 22.♘e4 ♘xe4 23.♗xe4 b6, tendría algunos problemas, sobre todo porque el "peón extra" de las negras es más útil que el mío. Las negras tratarán de ganar algún espacio en el flanco de rey (quizá con ...h5-h4!? y ...g5), provocar c3 para hacer que los peones blancos sean aún más rígidos, y luego, eventualmente, avanzar sus peones "e" y "f". Las blancas deberían resistir, por supuesto, pero la presión sería duradera.

22...h6!

78



Muy paciente. Julian jugó esta partida con mucho aplomo. Después de ella, dijo que estaba un poco sorprendido de lo fácil que parecía, porque hubo una época en que habría jugado prematuramente ...g5 ó ...b5. Eso, por supuesto, es lo que yo estaba esperando, pero resulta que las negras tienen bastantes más "retoques" para mejorar su posición que las blancas, de modo que la tendencia prosigue su curso a favor de las negras. La fuerza principal de esta jugada radica en el hecho de que cuando me "golpee" con ...g5, no estaré preparado para afrontarlo.

23.♘e2 ♗c4

Había estado esperando este cambio, que en cierto modo libera mi posición, pero sobrestimé los problemas tácticos que ahora desencadenaría.

El movimiento 23...b5!?, con idea de ...♗c4 y ...bxc4, también es prometedor, pero entonces habría que tener en cuenta la respuesta 24.b4!?

24.♗xc4 ♖xc4 25.c3?!

Tenía pensado jugar aquí 25.♘c3, pero entonces las negras tienen una jugada que Julian no había visto y yo había sobrevalorado, 25...♘e8!?, con la lenta, pero segura, intención de atacar "b2". Si tiene usted una cabeza clara, no le parecerá peligrosa, pero sí tiene apariencia de molesta para las blancas, si se encuentra en un estado mental pasivo. Ciertamente, puedo despacharla fácilmente con alguna actividad. Por ejemplo: 26.♖d7 ♖4c7 27.♖xc7 ♖xc7 28.♖d2 ♘d6 29.♘d5 ♖d7? 30.♘xe7!

Pensara lo que pensase de 25...♘e8, debía haber jugado, en cualquier caso, 25.♘c3, porque 25...♘e8 no es tan evidente (¡ni tan fuerte!) y, desde una perspectiva psicológica, 25.c3 es muy estimulante para las negras. Por otra parte, desde un punto de vista puramente posicional, deja muy débil a "b2", y si el caballo negro llega a "c4" o "a4", podría encontrarme en serias dificultades.

Julian fue aquí muy comprensivo con mi grave situación: "En una posición como ésta, lo más lógico es que vayas a lamentar cualquier cosa que juegues". Hay que suponer que lo lógico es que al defender una posición "tranquila", ligeramente inferior, cada jugada tiene un inconveniente, que más tarde puede considerarse una concesión. Ésta es una de las dificultades básicas al jugar contra la función "más-igual".

25...e6!

Otra jugada fuerte y paciente, asegurando "d5" para el caballo.

26.♔f2 g5!

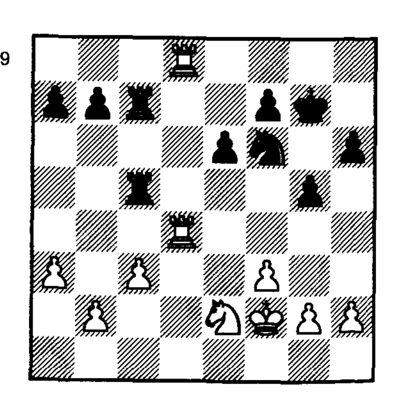
Ahora tengo que preocuparme de la amenaza ...g4 casi en cada turno, pero hay una amenaza mucho más sutil, con una profundidad de tres movimientos, de la cual sólo fui vagamente consciente: ...♘d5, ...f5 y ...f4, asegurándose "e3" para el caballo.

27.♖d8 ♖8c7!

Las negras conservan sabiamente las torres, que son las piezas que más me preocupan, en relación con "b2" y potenciales debilidades en el flanco de rey.

28.♖1d4 ♖4c5!

79



29.♘g3

29.♘c1!? era lo que quería jugar, para mejorar mi caballo. Lo interesante es que tenía miedo de que mi rival "hiciese algo" ahora. Por ejemplo: 29...e5!?, cuando lo que en realidad quiere es mejorar lentamente su posición. Después de 30.♖d2 e4 31.♘e2, la posición negra no ha mejorado. Es curioso que casi todas mis malas jugadas en este final fuesen la consecuencia del miedo a una idea concreta, que no era ni remotamente amenazadora, como hubiera podido revelar la más ligera inspección. Es casi como si quisiera erradicar la idea misma de que mi contrincante pudiese amenazarme. De nuevo, después de los movimientos 31...♖e7 32.♖d1, no creo que las negras puedan mejorar su posición, aunque sí es más activa. Pero el problema de la actividad en posiciones tan simples, es que puede quedarse en agua de borrajas, y dejarle sin esa potencialidad que hacía tan prometedora la posición. Julian ataca en esta partida, pero sólo cuando la situación estaba al rojo vivo.

29...♖b5 30.♖b4 ♖d5!?

Doblar los peones blancos, con 30...♖xb4 31.axb4 es una gran ventaja posicional para las negras, porque yo perdería los finales de peones. Sin embargo, en esta posición concreta, mis piezas son muy activas, y si las negras tratan de forzar las cosas, puede salirles el tiro por la culata. Por ejemplo: 31...♖d7 32.♖xd7 ♘xd7 33.♘e4! ♔f8 34.♘d6, y mi actividad parece ser bastante molesta para las negras.

31.♖xd5?! ♘xd5 32.♖a4!?

Tras la continuación 32.♖d4 ♘b6 33.♖d2 ♘c4 34.♖c2 ♖c6, parece que las blancas perderán un peón.

32...♘f4!

La clave en este final ha sido la fuerza relativa de los caballos, que ahora se pone especialmente de manifiesto.

33.♖d4

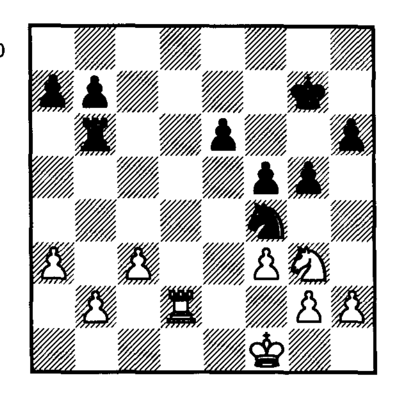
Después de 33.♖xa7 ♘d3+ 34.♔e2 ♘xb2 35.♘e4 ♘c4, las negras ejercen un firme control del juego.

33...♖c6 34.♔f1

Si 34.♘f1, ♖b6 35.♖d2 ♖xb2 36.♖xb2 ♘d3+.

34...♖b6 35.♖d2 f5!

80



La mayoría negra en el flanco de rey hac acto de presencia con efectos letales. No pue do impedir ...♘d5, ...f4 y ...♘e3 con 36.♔f2 debido al truco 36...♖xb2, de modo que deb luchar por la supervivencia.

36.♘e2

No tenía ninguna forma constructiva de pa sar el turno, que era lo que hubiera querido, fin de contestar a ...♘d5 con ♔f2, y luego ...f4 con ♘f1.

36...♘d5 37.♔f2 f4 38.g3

Normalmente es una buena idea cambia peones al defenderse en un final difícil, y aqu es útil minar "f4".

38...♔f6 39.gxf4 gxf4 40.b4

La jugada 40 a menudo es mala, pero pien so que no tenía nada mejor en esta ocasión Desde luego, creo que estoy en una especie d Volkswagen, como diría Nigel Short, es deci en zugzwang para el resto de nosotros:

a) 40.c4 ♘e3 41.c5 ♖xb2 42.♖xb2 ♘d1 43.♔e1 ♘xb2 44.♘xf4 ♔f5, y las negras ga nan limpiamente.

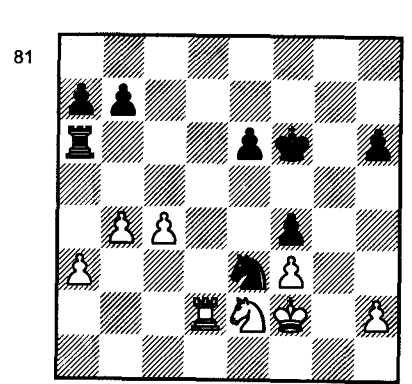
b) 40.a4!? puede ser la mejor tentativa par las blancas, porque por desagradable que pa rezca su posición, a las negras no les result fácil ganar material.

40...♖a6!

Al movimiento 40...♖c6 se contesta co 41.♖d4!

41.c4 ♘e3

81



42.♘xf4?

Era mejor 42.c5! Tenía miedo de lamentar no haber tomado en "f4", pero dado que estoy casi perdido, tenía que haber aceptado la posibilidad de una futura autorrecriminación. Este **miedo de la pena** es un aspecto del *perfeccionismo*, que examinaremos en el capítulo 6.

En general, creo que sufro el problema de ser demasiado impaciente en posiciones difíciles. El arte de defenderse a menudo consiste en asumir la posibilidad de estar peor durante un cierto número de jugadas. A quienes les resulta difícil jugar posiciones inferiores, tienen tendencia a resolver la tensión rápidamente, con lo que lo único que consiguen es precipitar su derrota. Después de 42.c5, tenemos las siguientes líneas:

a) 42...♘d5!? 43.♖d3 ♖a4 44.♖b3, y en este momento las negras tienen difícil el poder progresar.

b) 42...e5 43.♖d7 ♖xa3 44.♖xb7 ♖a1 era mi principal preocupación. Las redes de mate suelen intimidarme, sobre todo porque parecen volverse más grandes y más fuertes cuando tratas de escapar de ellas, pero aquí mis temores parecen infundados, pues la red tiene un agujero en "e2". Puedo jugar sencillamente 45.♘c3, y la posición parece muy confusa.

De modo que, después de todo, he dicho que no sé cómo pueden las negras demostrar su ventaja tras 42.c5. Estas líneas ponen de relieve lo amplio que puede ser el margen de tablas en ajedrez. A pesar del considerable número de jugadas dudosas, desde un punto de vista objetivo sigo teniendo buenas posibilidades de tablas. Sin embargo, no podemos eliminar la subjetividad durante el juego (véase capítulo 5).

42...♘xc4 43.♖d7 ♖xa3!

Una jugada desarmante y exenta de riesgo. Esperaba la más ambiciosa 43...b5, que me concede ciertas posibilidades de contrajuego, después de 44.♖b7 ♘xa3 45.♘d3.

44.♖xb7 ♘e5 45.♘h5+ ♔g6 46.♘g7?

Un cálculo erróneo y, de nuevo, un signo de que estoy forzando demasiado para lograr unas tablas, sin asumir una mala posición. Había que intentar 46.♘f4+ ♔f5 47.♘e2! El consejo de Jonathan Tisdall en *El Arte de Jugar Malas Posiciones* me llevó a esta conclusión. En situaciones en apariencia tan desesperadas, puede ser útil preguntar "**¿qué tiene de bueno mi posición?**", y creo que el único aspecto positivo es la actividad de mi torre y la posibilidad de atacar el peón "a" negro. De modo que debería dirigirme a la casilla "b5" con mi caballo, aunque parezca que pierdo, con el mejor juego: 47...♖xf3+ 48.♔g2 ♖a3 49.♘d4+ ♔f6 50.♘b5 ♖a2+ 51.♔g3 ♘c6. Ahora seguramente las negras ganan, con o sin torres, porque el peón "e" está demasiado lejos del peón "h" para que el rey blanco pueda impedir la coronación de aquél, de paso que protege a éste, pero sí lo bastante cerca como para que las negras puedan hacerse con el peón "h" sin que el peón "e" sea vulnerable al ataque. Parece un tanto injusto que las negras puedan disponer de ambas posibilidades, pero no debe constituir sorpresa alguna, por cuanto ¡el ajedrez suele ser más sorprendente que justo!

46...♖xf3+

Ahora toda la táctica opera en favor de las negras.

47.♔e2

O bien 47.♔g2 ♖f7 48.♖b5 ♖xg7 49.♖xe5 ♔f6+, o incluso 47.♔e1 ♖f7 48.♖b5 ♘f3+, ganando.

47...♖f7 48.♖b5

48.♖xf7 ♔xf7 49.♘h5 ♘c6.

48...♘c6!

Las blancas se rindieron.

La teoría de la infinita resistencia

Nunca te rindas. Nunca. Nunca. Nunca.
WINSTON CHURCHILL

Una segunda trampa de *gumption*, en la que el fantasma del resultado puede impedirle que saque el máximo partido a sus opciones, es la posición perdida. Estas posiciones a menudo van acompañadas de depresión, derrotismo e incluso autodestrucción. ¿Cómo puede sentirse *gumptious* en tales situaciones?

Bueno, comencemos por una simple premisa: una posición perdida no es una posición desesperada. Para conservar su innato aplomo en una posición perdida, debe olvidarse de la idea de perder y concentrarse en la esperanza. La clave de la solución la aporta **la teoría de la infinita resistencia**, concebida por un jugador australiano llamado Bill Jordan. El GM Rogers la describe así: "Es una teoría diseñada para animar a los jugadores a sacar el máximo rendimiento de los recursos defensivos disponibles en una mala posición, o incluso en una posición estratégicamente perdida. La teoría postula que cuando un jugador comete un grave error o alcanza una mala posición, debe seguir tratando de encontrar las mejores jugadas, oponiendo una resistencia virtualmente infinita, que debería evitarle perder... Por supuesto, algunas posiciones están más allá de una defensa perfecta, pero su número es bastante menor de lo que nos imaginamos."

Si examina con detenimiento sus propias partidas, puede ver alguna evidencia de esta teoría. No es fácil en absoluto ganar una posición ganada, si su oponente no colabora. Así, si logra encontrar la fuerza de voluntad necesaria, su última línea defensiva puede resultar extremadamente difícil de quebrar.

Sin embargo, encontrar esa fuerza de voluntad es, en cierto modo, el aspecto más difícil de la teoría, sobre todo en posiciones pasivas, que parecen ofrecer sólo la más leve posibilidad de tablas y ninguna de victoria. Mi objetivo es animarle a sentirse *gumptious* incluso en tales situaciones, y lo que sigue es un compendio de cosas para mantener elevado el espíritu en posiciones perdidas.

1) La gloria del portero de fútbol

Una forma de crear entusiasmo por las tablas es que se compare con un portero de fútbol en trance de salvar un penalty. Su objetivo es, de algún modo, puramente negativo. No "gana" usted nada parando el gol y podría pensar que su papel se limita a impedir que su adversario le gane. Pero en realidad, si salva el penalty, podría decir que usted gana y el lanzador del penalty pierde, aunque, en realidad, el resultado del partido siga siendo el mismo. El pensamiento clave es limitar la competición a ese preciso momento. Su equipo puede estar ya con un 2-0 en contra, pero eso es irrelevante a efectos del portero: tiene que abstraer su tarea del partido en marcha y emplearse a fondo en tal situación. En su esfuerzo por parar el penalty, está "jugando a ganar". Es como si no existiera un partido de fútbol como tal, sino que se tratase de un match entre el portero y el lanzador del penalty. Éste tiene un objetivo (marcar un gol), y el portero tiene otro objetivo (que no le marquen el gol). De forma similar, cuando se encuentra usted en esa posición "deprimente", su tarea es "mantener el mismo resultado", es decir, hacer tablas, y para considerar el valor de esto debe olvidar la partida como un conjunto y lo que en ella quería conseguir. Así, es como si ambos jugadores tuviesen una competición interna en torno a dos resultados. El defensor lucha por el medio punto y el 0, y su adversario por el medio y el 1. El vencedor es aquél que consiga el resultado que más le favorece. ¡Así pues, sigue usted pudiendo jugar a "ganar" en una posición perdida!

2) Cree algún problema

Ésta es una noción muy subjetiva, pero de crucial importancia para jugar malas posiciones. Básicamente, tiene usted que jugar con los temores de su oponente. Muchos jugadores son culpables de cierto grado de *avidez*, de modo que cuando consiguen su posición ganada, se aferran a la idea de la victoria, clavándose a este resultado, y eso les vuelve temerosos de perder en el proceso. Así que no

quieren ningún "problema", entendiendo por ello piezas activas en su territorio, acontecimientos imprevisibles, vagas amenazas a su rey, etc. No es tan importante causarle problemas reales a su oponente ante el tablero como el hecho de hacerle sentir de que potencialmente podría hacerlo, y de ese modo estará usted minando su confianza. Otra forma de verlo es que necesita mantener su posición "respirando", como el *malo* de la película, que damos por muerto, pero que de repente abre los ojos y regresa a la vida.

3) Mantenga abierto el tercer resultado

La retorcida esperanza de que tal vez pudiese lograr una victoria contra todo pronóstico hace maravillas para su *gumption* y ayuda a mantener nervioso a su oponente. De modo que si todo es posible, trate de mantener en el orden del día la idea de su propia victoria. No importa si es un objetivo remoto, mientras que tenga algún viso de realidad. Si su rival tiene que pensar acerca de no perder, además de cómo ganar, habrá mayores posibilidades de que se mantenga al margen de la táctica, por miedo a que pueda escapársele algo decisivo.

4) La técnica del chantaje

Si puede mantener la idea de ganar, entonces trate de chantajear a su oponente con finales perdidos en los que tendría que jugar mucho tiempo para vencer, y exhibir de paso cierto nivel de técnica. Algunos jugadores están encantados de hacer esto, pero la mayoría de los jugadores con posiciones ganadas "quiere" ganar lo antes posible, y tendrá tendencia a evitar líneas que prolonguen la partida por mucho rato, aunque el resultado esté más o menos asegurado.

) ¿Qué tiene de bueno mi posición?

Muchas posiciones perdidas tienen algo que es atractivo, aunque no sea especialmente relevante para la posición del tablero a la que se enfrenta. Trate de exagerar la significación de los buenos aspectos de su posición en su propia mente y busque formas de imponer esos aspectos a su oponente.

Todas estas técnicas resultan evidentes, hasta cierto punto, en la partida que sigue, en la que mi oponente sólo necesitaba tablas para conseguir su norma definitiva y el título de GM. Por propia experiencia, sé lo difícil que pueden resultar tales partidas, y quería que mi oponente luchase duro para lograr sus tablas, sabiendo que ese día probablemente no se encontrase en su mejor momento. Sin embargo, estos papeles fueron rápidamente invertidos y yo tuve una gran e inesperada oportunidad de exhibir en acción la teoría de la infinita resistencia.

Barsov – Rowson
York 1999

1.d4 e6 2.c4 ♘f6 3.♘c3 ♗b4 4.♘f3 c5 5.g3 0-0 6.♗g2 cxd4 7.♘xd4 d5 8.cxd5 ♘xd5 9.♕b3 ♕a5

9…♕b6!?

10.♗d2 ♘c6 11.♘xc6 bxc6 12.0-0

Normalmente no juego la Nimzoindia y no estaba familiarizado con esta línea. Sé que lo habitual es hacer 12...♗xc3, con la continuación 13.bxc3 ♗a6 14.♖fd1 ♕c5!?, y creo que podría sentirme relativamente feliz, pero de repente pensé que si trataba de jugar así, mi oponente podría optar por 13.♗xc3! (el signo de admiración es por lo oportuno: si no cambio ahora, quedo claramente peor) 13...♘xc3 14.♕xc3 ♕xc3 15.bxc3 ♗a6, cuando la posición está más o menos igualada, y entre jugadores de fuerza similar, unas tablas serían el previsible desenlace.

Al comprender esto, me sentí culpable de *avidez*, porque, habiendo tenido buena fortuna contra el mismo oponente en el evento (se trataba de un torneo a doble vuelta), quería una partida compleja, en la que tuviese realmente que trabajárselo. Al ver que la jugada más evidente podía conducir a una posición muy tablista, asumí que debería haber una buena alternativa para las negras, pero no la había. *Mi error fue pensar que, de algún modo, hay algo erróneo en la posición, si no encaja en mi deseo de jugar de cierta manera, en lugar de concluir que el verdadero error fue mi propio e inoportuno deseo.*

12...♖b8??

82

La sentencia de Nunn, "LPDO" (*Loose pieces drop off* = Las piezas indefensas tienden a desaparecer) debería haberme ayudado a evitar este desliz. Es fácil cometer grandes errores como éste cuando eres víctima de **tu propio guión**, como me sucedió en esta partida. Decidí que iba a ser una larga y dura lucha, en la que mi oponente tendría que sudar de lo lindo para conseguir su título de GM. Pero cuando resultó que la posición no se ceñía a lo previsto en mi guión, no cuestioné el guión, sino que más bien manipulé mis pensamientos para que encajaran en él. Este es otro caso clásico de engañarse a uno mismo: ves lo que quieres ver.

13.♘xd5 cxd5

Aquí propuse tablas, poniendo mis cartas sobre la mesa y convirtiéndome en: "Culpable como oficial al mando, posición totalmente perdida, ninguna buena excusa, pero por favor deme las tablas, porque sería muy embarazoso para mí perder de este modo. Es un buen negocio: usted logra su título de GM y yo consigo un afortunado respiro. ¿Qué me dice?".

14.a3

"Supongo que esto significa no. Supongo que no serviría de mucho que añadiese 'por favor' a la propuesta. Imbécil. Lo he vuelto a hacer", pensé. ¡Valiente gilipollas! El día anterior había dejado escapar una posición totalmente ganada (dos peones pasados y unidos, sin ninguna compensación de mi rival) contra Sutovsky y sólo hice tablas. De modo que aquí había vuelto a estropearlo, y de cada rincón de mi estado mental surgía un penoso "pobre de mí" que me producía escalofríos. Ahora estoy completamente perdido. Lo mejor que puede pasarme es que pierda calidad (a cambio de nada), en una posición en la que mi rival puede utilizar la columna "c" para sus torres, y el peón de "a7" es débil.

No sabía qué hacer, pero estaba seguro de que no iba a rendirme. Dos pensamientos reconfortantes me dieron un asomo de esperanza. El primero fue el día anterior y la incredulidad que siguió a mi incapacidad de ganar: "quizá si yo podía joder una posición así, mi oponente también podía joder ésta". El segundo era la brusca sabiduría de un ex compañero de club, en Aberdeen, llamado John Ewen. Siempre que mirábamos una posición y un bando perdía calidad, decía algo así: "No importa. Pierdes una pieza (una torre) y ganas otra (un alfil, o un caballo), y la vida sigue."

14...♗xd2 15.♕xb8 ♗d7

La posición se ha estabilizado. La posición de las negras es mala, pero siguen respirando. Decidí encontrar las mejores jugadas desde aquí hasta el fin de la partida. ¿Qué tipo de jugadas son las "mejores" en una posición perdida como ésta? Casi cualquiera que moleste a tu oponente y que le infunda temores. Mi alfil de "d2" sin duda es un incordio para las blancas, porque no pueden emplear la columna "c". Por eso es tan importante tratar de mantener el **factor de incordio** o, al menos, forzar alguna concesión, si finalmente hay que retirarlo. Las blancas no tienen realmente puntos débiles, pero las negras pueden "crear algunos problemas" apuntando a "f2", tal vez situando el alfil en "b6" y jugando ...f5. Por otro lado el alfil blanco de "g2" no está contribuyendo a la lucha. Esto trae aparejado responder a la pregunta "¿qué hay de bueno en mi posición?". En este caso, mi control central y mi alfil de casillas negras, que no tiene contrapartida. No sólo debía tratar de evitar que las torres contrarias tomasen parte en el juego sino que también necesitaba impedir, en la medida de lo posible, el avance "e4" o, al me-

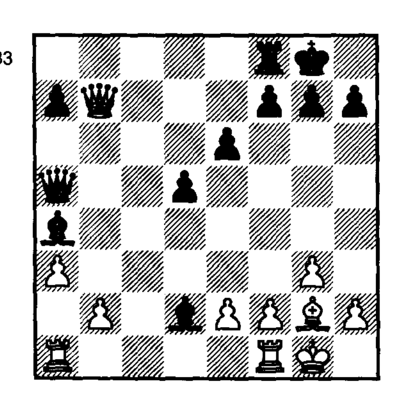
os, preparar una buena réplica, en su caso, omo ...d4. Las blancas deberían ganar después de esto, pero sería una concesión y no al-o que realmente deseasen. El lector puede ensar que la idea de atacar "f2" es una pura ntasía, y supongo que tendría razón, pero adie está completamente inmune a los fantas-as, y yo debía tener algo con que "ame-azar" a mi oponente, aunque sólo fuese para antener altos mis niveles de *gumption.*

6.♕b7!?

Una jugada irritante, que impide ...♖c8, ero que probablemente no sea la mejor. 6.♕e5! plantearía la cuestión de a dónde irá i alfil de "d2", y también amenaza e4. ntonces sería posible 16...♖c8, que era mi tención. Ahora, en el lado positivo, todas is piezas están jugando. Si entonces 17.e4! a4! 18.exd5 (con 18.b4 ♕a6 19.exd5 ♗c3, s blancas deben ganar, pues quedan con un aro peón de ventaja, pero esta línea es exac-mente el tipo de cosas que no le apetece acer cuando tiene una posición ganadora en s que no hay necesidad de recurrir a la ctica), 18...♗b3 crea algunos problemas, de odo que posiblemente las blancas no quieran ıtrar en esto, aunque ganarían fácilmente con).♗e4! Por ejemplo: 19...♖d8 20.♕d4 exd5 .♗xh7+ ♔xh7 22.♕d3+. Estas líneas ponen : manifiesto el siguiente aspecto crucial: *de- jugar no sólo en función de la falibilidad su rival, sino también en función de la con-encia que él tiene de su propia falibilidad.*

...♗a4!

83



Al controlar "d1", se apuntala un tanto la posición del alfil en "d2". Pero esto no es lo principal. Lo más importante es que mis alfiles están incrustados en su posición, con la intención de irritar a mi rival, como imponiéndole mi voluntad. Creo que él pensaba jugar ahora 17.b4 ♕b6 18.♕xb6 axb6, pero a pesar del cambio de damas, esta transformación es favorable a las piezas negras. Ahora, ...♗c3 y ...d4 ayudarían a mantener a raya las torres, y los peones blancos del flanco de dama no van, por el momento, a ninguna parte. Es probable que la posición blanca siga estando ganada, pero ésa no es la cuestión. 19.♖a2 ♗c3 20.♖c1 ♗b3 es el tipo de temor que puede mantener a mi rival alejado de estas posiciones.

17.♖a2 ♕c5!

El problema continúa. Ahora la coordinación de las blancas es un poco extraña.

18.b3

Es posible hacer 18.b4 ♕c3 19.♕xa7 ♗b3 20.♖aa1 (20.♖xd2!?, pero en tal caso las negras tendrían algunas posibilidades, debido a su activa dama y porque el alfil blanco sigue siendo inefectivo) 20...♗c4 21.♗f3 e5! es una línea importante, sobre todo porque cuantas más perspectivas de contrajuego vea mi oponente, tantas más dudas le irán surgiendo, e incluso el miedo a perder. Ciertamente, creo que era esta clase de visión en la cabeza de mi rival, lo que le llevaría más tarde a realizar un comprometido cambio de damas.

18...♗c6 19.♕c7 ♗g5!

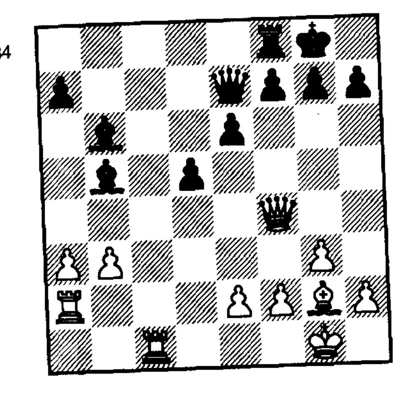
Ha llegado el momento de que el alfil se desplace a su puesto natural, en "b6". Nótese que, aunque las blancas han logrado expulsar a los alfiles de su campo, también yo he arrancado una concesión, en forma de un flanco de dama ligeramente debilitado, además de mejor coordinación de mis piezas.

20.♖aa1 ♗d8! 21.♕f4 ♗b5!

Sigo impidiendo una "limpia" ruptura en "e4". A 21...♕e7, en cambio, se contesta con 22.e4! Obsérvese que es muy importante resistir a las tentaciones del *materialismo*, de las cuales es un buen ejemplo 21...e5? 22.♕xe5! ♗f6 23.♕f4 ♗xa1 24.♖xa1, de modo que le pido excusas al lector por ser aquí tangencial. Si una torre vale 5 puntos, un peón 1 y un alfil 3, entonces hemos mejorado nuestra posición en 1 punto. Sin embargo, es evidente que nuestra posición no ha mejorado. En primer lugar, porque la posición negra ya no tiene calidad (es decir, no hay nada bueno en ella), y en segundo lugar, ahora sólo estaríamos jugando "a dos resultados", pues la pequeña posibilidad de que las negras ganen se ha esfumado, y no es sólo que las blancas deban ganar, sino que su posición se ha vuelto muy fácil de jugar.

22.♖fc1 ♕e7 23.♖a2 ♗b6

84



Ahora sigo estando perdido, pero sin duda disfruto de una tendencia al alza. De algún modo, mi posición parece más respetable que antes, y lo cierto es que han pasado casi diez jugadas desde la catástrofe, y las blancas aún no han podido demostrar la superioridad de su torre sobre mi alfil de casillas negras, ni tampoco resulta fácil hacerlo.

24.♕b4?

Un signo de impaciencia y ansiedad. Mi incierto contrajuego sobre "f2" debe haber enervado considerablemente a Barsov. Para ser honesto, esta jugada es puramente pragmática, dadas las circunstancias, porque con las damas fuera del tablero, no corre el menor riesgo de perder, asegurándose así su título de GM, y reservándose, de paso, alguna posibilidad de ganar. Sin embargo, es un logro muy significativo por parte de las negras, y en este momento sentí que las tablas estaban a mi alcance.

24.♕d2 permite 24...f5, pero después de 25.e3, es difícil creer en el ataque negro. Aunque no estamos en una ruta de dirección única, creo que las blancas pueden soportar la presión, sobre todo con la útil idea defensiva a4-a5, con ganancia de tiempo.

24...♕xb4 25.axb4 f5!

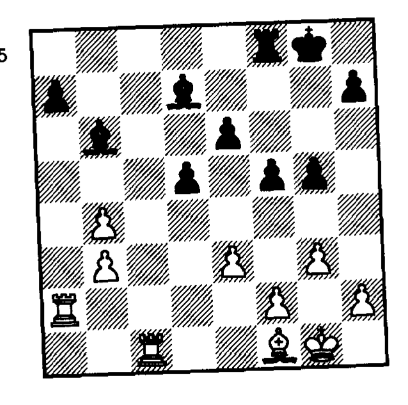
Una excelente jugada, que, aunque obvia, se le escapó a mi rival. Ahora estoy cerca de la igualdad. El alfil de "b6" está muy bien situado y estable, pues no habrá amenazas contra mi flanco de dama, y aquí las blancas no pueden hacer nada con su peón extra. Por otra parte, mis visiones de contrajuego sobre "f2" han quedado justificadas, y si estuviese jugando contra un rival más flojo, ¡incluso podría alentar la fantasía de ganar con negras!

26.e3 g5!

Jugado con rapidez y confianza: sabía que esto no le gustaría. Cualquier otra cosa le hubiera dado tiempo a reorientarse.

27.♗f1 ♗d7!

85



El alfil blanco no es especialmente productivo, mientras que el mío de "d7" actúa como guardián espiritual de mi centro, manteniendo a raya las feas torres enemigas. En este punto, rompí la etiqueta ajedrecística y volví a proponer tablas, considerando que había mejorado mi posición lo bastante como para justificar la oferta. Barsov pensó por un rato, recordando que este resultado le daría el ansiado título y por fin aceptó, con una mezcla de aturdimiento y alivio.

Tablas.

28.♖ca1 ♖b8 29.♖xa7 ♗xa7 30.♖xa7 ♗b5

31.♖e7 ♗xf1 32.♔xf1 ♖b6 33.h3!? parece ser la mejor opción para las blancas, pero las negras siguen teniendo excelentes posibilidades de tablas.

Tengo que decir que estas tablas me reportaron una inmensa satisfacción, mucho más fuerte que la mayoría de mis victorias. Creo que la razón es que, a partir de la jugada 14, comencé **una nueva partida,** y que tenía la impresión de haberla ganado.

Metiendo el balón en el fondo de la red

Las partidas de ajedrez no se ganan con buenas posiciones, sino con buenas jugadas.
GM JAN HEIN DONNER

La trampa final de *gumption* que quiero examinar es el nerviosismo que puede acompañar a una posición ganada. Quienquiera que haya dicho que no hay nada más difícil que ganar una posición ganada, sin duda exageraba, pero, desde luego, es cierto que a menudo no es, en modo alguno, fácil. El problema comienza con la idea misma de "ganar". "¿Está usted sentado? (Sí). ¿Está usted jugando? (Sí). Veo que está riéndose. ¿Ha estado bebiendo? (Sí). ¿Tiene la partida ganada?...". Bueno, no está claro qué significa la pregunta, incluso aunque haya estado bebiendo.

No quisiera resultar demasiado pedante, pero creo que estas formas verbales tienen mucho de qué responder. Normalmente, los gerundios denotan algún tipo de proceso en marcha, que puede identificarse al observar una determinada actividad, pero en ajedrez a menudo decimos que fulanito o menganito está "ganando", o "perdiendo", o "haciendo tablas", sin comprender las dificultades que eso conlleva. Me pregunto si esto constituye un problema menor para aquellos cuya lengua materna no emplea *presentes tensos,* y desde luego, ¡sería una traumática revelación que su lengua nativa constituyese un hándicap ajedrecístico!

En cualquier caso, cuando pensamos que estamos "ganando", corremos el riesgo de pensar que sólo existe una especie de proceso objetivo en curso, afín a jugar o moverse, pero en realidad estamos jugando y hemos realizado la evaluación de que, si nada drástico sucede, ganaremos. "Ganando" no es, en absoluto, sinónimo de "jugando", sino nuestra propia evaluación acerca de cuál debería ser el resultado de la partida. De modo que el peligro radica en que, una vez que comience usted a pensar que está "ganando", erróneamente modificará la forma en que está "jugando", y se desplazará de un estado mental relativamente tranquilo y natural, a otro en el que se autoinflige la presión de jugar de acuerdo a su propia evaluación en cuanto al resultado final.

Me resulta difícil explicar esta idea, pero en esencia sugiero que **siempre es un error pensar que está usted "ganando"**[1], porque esta sola palabra ejerce presión sobre usted. Es mejor que se sienta a gusto con su posición y seguir jugando, con el conocimiento tácito de que jugar al ajedrez incluye el objetivo de dar mate a su oponente.

Este algo forzado razonamiento ha sido confirmado por mi propia experiencia, al hablar con Grandes Maestros de elite. Me refiero, por ejemplo, a los post mortem que he tenido el privilegio de realizar con Gulko, Rozentalis, Speelman, Hodgson, Miles y otros. A menudo he tratado de provocar una evaluación concluyente acerca de una posición, pero rara vez la respuesta adopta un carácter definitivo. Preguntas como "¿está ganada esta posición, con el mejor juego por ambas partes?" no parecen encontrar eco en ellos, que normalmente se limitarán a responder cosas como "hay buenas posibilidades de ganar", que representa una pequeña pero significativa diferencia. Por otra parte, véase el comentario de Speelman a mi partida contra Neil McDonald, en el capítulo 1 (*pensamiento*). En aquella partida, me quedé paralizado por el pensamiento de que iba a ganar y, en consecuencia, sentí la enorme responsabilidad de vencer, con lo que me hice las cosas muy difíciles a mí mismo. Una cosa es jugar con buenas posibilidades de victoria, y otra muy distinta sentir que "vas a ganar", porque entonces puedes atascarte en tu juicio de valor y tu pensamiento puede perder su fluidez y flexibilidad anteriores. Otra forma de plantearlo, dicho sea en la jerga ajedrecística de Hodgson, es no "**soplarte eso**" hasta que no hayas firmado las planillas.

Si esta idea no se le queda, entonces le recomiendo *selbstgesprach*, expresión alemana que significa "conversar con uno mismo". Si tiene problemas para permanecer tranquilo cuando cuenta con una posición ganada, trate de adquirir el hábito de hablarse a sí mismo, expresando sus propias dudas: "Ahora es importante conservar la calma. No debo sobreestimar su contrajuego. Ganar esta partida no tiene nada de especial, ni de difícil, así que veamos lo que pasa". Esto parece estar algo en desacuerdo con mis comentarios anteriores acerca de "sólo jugar" y no le servirá a todo el mundo, pero a otros sí les resultará útil.

Una idea más radical es el "**sprint previo a los apuros de tiempo**", que fue la sugerencia del GM Tiger Hillarp Persson. Parece que muchas partidas alcanzan su punto culminante justo antes del control de tiempo, y ése suele ser el momento en que nuestra preocupación acerca de ganar alcanza su *clímax*. Tiger sugiere que cuando le queden unos quince minutos para superar el control (lo que, en el ajedrez internacional, suele suceder hacia la jugada treinta), ¡debe lanzarse a una pequeña carrera externa para aliviar la tensión nerviosa! Al volver (o esa es, al menos, la "teoría"), estará menos inclinado a sufrir el lastre causado por los acontecimientos anteriores de la partida, y será más capaz de concentrarse y adaptarse a las tareas fundamentales que debe afrontar. Por otro lado, el oxígeno hace maravillas por su concentración. No hay que decir que esta técnica les servirá a todos, pero vale la pena de tenerla presente.

Mi principal sugerencia práctica es que **trate de disfrutar del proceso de ganar la partida.** Parece una pequeña locura que a veces nos trastorna, incluso cuando nuestras posiciones no pueden ser mejores. Así que disfrute de esos momentos en los que puede exhibir la superioridad de su posición. No sólo no debería apresurarse a finalizar la partida, sino que debería saborear esas posiciones y no dudo de que entonces podrá ganarlas. Después de todo, ¡su oponente es quien debe acusar la presión!

Conclusión

La *avidez* es evidente cuando cometemos errores a causa de nuestros pensamientos sobre el resultado de la partida. Antes que jugar a un resultado y alienarse del proceso del juego, trate de disfrutar de la lucha y considere el resultado como parte integrante de la misma, pero no su principal característica. Esté vigilante en cuanto a sus niveles de *gumption* antes y durante la partida, y sea consciente de hasta qué punto se está identificando con la tarea a la que se enfrenta. Tenga en cuenta las "trampas de *gumption*", basadas en que la partida no se encamina en la dirección que usted desea, y trate de utilizar alguna de las técnicas sugeridas acerca de mantener su *gumption* en el más alto nivel ajedrecístico. Esto le permitirá la posibilidad de experimentar "la corriente", la cumbre definitiva para todo competidor.

[1] Esta digresión parece muy a propósito, pero lo cierto es que en castellano no se emplean estas formas. No decimos "estoy ganando" ni "fulanito está perdiendo", sino "tengo la partida ganada", "fulanito está perdido", lo que puede ser un hecho en el momento de decirlo, pero no significa que tal resultado se vaya necesariamente a producir. Si, en este caso, se han traducido de forma literal es para que pueda seguirse el razonamiento del autor. N.d.T.

4 Materialismo

Demasiada gente gasta un dinero que no tiene en comprar cosas que no necesita para impresionar a gente que no le gusta.
WILL ROGERS

Poco después de haber aprendido a mover las piezas, se nos habla acerca de su valor relativo. Desde ese momento, nuestra capacidad de juicio queda seriamente condicionada. Necesitamos muchas herramientas para navegar a lo largo y ancho de la complejidad ajedrecística, pero enfrentados a una amplia jungla de respuestas camufladas, pedimos a gritos algo tangible, un machete que nos permita cortar la maleza que nos envuelve. Ese arma incierta es material: algo que podamos ver, tocar y contar. Pero al cortar sólo partes de la jungla, dejamos otras intactas, quedando algunas aún más amenazadoras que antes. Aquí tenemos el más común de los pecados, que hace estragos en la humanidad, a la que afecta hasta la médula.

Aunque parece que todos estemos inclinados al *materialismo*, eso no quiere decir que todos seamos "materialistas". Este término probablemente se refiera al estilo de un jugador que está encantado con ganar material, defenderse por un rato y luego hacer valer su ventaja material en una fase ulterior de la partida. Pero también hay muchos jugadores a los que les encanta sacrificar material, y aunque juegan con un conocimiento real del valor de las piezas, no solemos pensar de ellos que son "materialistas". El *materialismo* es algo diferente, porque se refiere a una condición que nos aflige a casi todos, a excepción de Kasparov y quizá algunas docenas de otros maestros. Se trata de una condición en la que el material es el eje acerca del cual rotan nuestros procesos de pensamiento. Está integrada por la forma en que aprendemos a jugar al ajedrez, cultivada por nuestra temprana experiencia del juego, y reforzada por el lenguaje y simbolismo del ajedrez.

Me detuve a examinar la partida que sigue en el proceso de trabajo con un estudiante. El objetivo era aprender cómo jugar, con blancas, la India de Rey Sämisch, pero resultó ser aún más útil para iluminar el problema del *materialismo.*

Tal – Soloviev
Riga 1955

1.d4 ♘f6 2.c4 g6 3.♘c3 ♗g7 4.e4 0-0 5.♗e3 d6 6.f3 e5 7.♘ge2 c6 8.♕b3 ♘bd7 9.0-0-0 ♕e7?!

Puesto que no hay presión sobre "e4", la dama estaría mejor situada en "a5", desde donde podría tener, al menos, algunos pensamientos lujuriosos acerca del rey blanco, y podría apoyar ...b5.

10.♔b1 ♖e8?!

Otra "media jugada". A Kasparov le encanta este término, que tiende a calificar jugadas vagamente útiles, pero que realmente no apuntan al corazón de la posición.

11.g4 a6 12.♘g3 ♘f8?

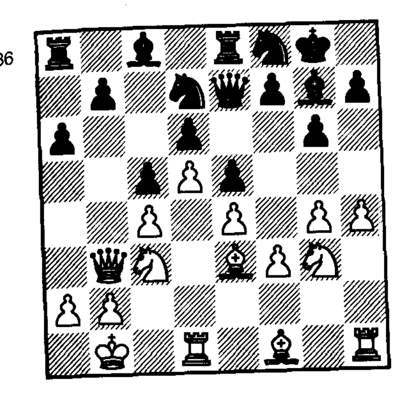
Las tres últimas jugadas negras contienen una idea interesante: hacer ...♘e6-d4. Sin embargo, hay aquí aspectos de *egoísmo*, porque está claro que las blancas no van a permitir que esto suceda.

13.d5!

Ahora, por supuesto, ese golfillo de "f8" dista de estar bien situado.

13...♘6d7 14.h4 c5?

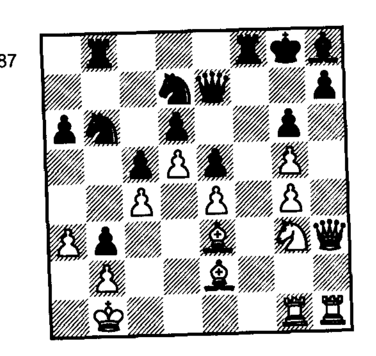
Otro error. Las negras buscan "contrajuego" en el flanco de dama, con ...b5, sin preguntarse si tal juego neutralizará las ideas de las blancas.

86


15.♗e2 ♖b8 16.♖dg1 b5 17.h5 b4 18.♘a4!?

Un momento interesante. En general, si tiene usted una ventaja de espacio, es mejor evitar el cambio de piezas. La razón tiene que ver con la "capacidad", como aprendí del clásico de Michael Stean, *Simple Chess* (Ajedrez Sencillo). En este caso, los peones negros aportan bastante espacio para que cuatro o, tal vez, cinco piezas vivan cómodamente, lo que significa que las ocho que ahora deben convivir se encontrarán algo restringidas. Al permitir el cambio de una de las piezas negras, Tal concede algún *espacio vital* a su oponente y parece facilitarle la organización defensiva de cara al inminente ataque en el flanco de rey (en cuanto a otro ejemplo de "capacidad", véase Emms – Webster, capítulo 2).

De modo que ¿por qué eligió Tal esto, en lugar de retirar su caballo y llevarlo hacia el flanco de rey? La respuesta más simple es que no lo sé, pero quizá le atraía la relativa sencillez de la continuación de la partida, y posiblemente sea cuestión de que "demasiados cocineros estropean el caldo", puesto que hay ya demasiados atacantes en el flanco de rey. En cualquier caso, Joe Redpath, un prometedor jugador escocés de 14 años, con un Elo en torno a 2000, prefirió 18.♘d1, en parte para mantener restringidas a las negras, pero también con intenciones agresivas, basadas en ♘f2, g5, ♘g4, etc. A continuación examinamos esta línea, para ver si podíamos entender el razonamiento de Tal. Yo asumí la defensa de las piezas negras, y aunque no entendía la decisión de Tal, Joe pronto exhibió algunos interesantes pensamientos "pecadores". Nuestra partida continuó así: 18...♘b6 19.♘f2 ♗d7 20.♕d1 b3 21.a3 ♖ec8 22.♕c1 ♗e8 23.hxg6 fxg6 24.g5 ♗d7 25.♘g4 ♗xg4 26.fxg4 ♘fd7 27.♕f1 ♖f8 28.♕h3 (28.♘f5!?) 28...♗h8.

87


Podemos objetar muchas de estas jugadas, pero ninguna de ellas es ridícula, y sólo ahora revela la posición algo importante acerca del *materialismo.*

El juego prosiguió así: 29.♖g2? ♖f4! 30.♖gh2? ♘f8, y aquí nos detuvimos, porque sentí que las blancas se habían extraviado. Tomar en "f4" no es deseable, así que no está claro qué deberían hacer las blancas ahora. Desde luego, yo prefiero en este momento las negras, pues las blancas han perdido el hilo y "g5" es muy débil. ¿En qué se equivocaron las blancas?

Omitir el momento clave (*relajación*) en la jugada 29 fue causado por el *materialismo.* Para empezar, Joe no vio en absoluto la idea 29...♖f4, seguramente porque parece perder calidad. ¡Y, sin embargo, es la única idea de las negras! Podríamos añadir aquí el pecado de *egoísmo*, porque Joe estaba tan implicado en sus propias ideas que se olvidó de que las negras también podían hacer algo creativo.

La forma de proceder es 29.♘f5!, después de lo cual las negras están completamente perdidas. Joe consideró esta jugada, y me pareció que estaba pensando en ella, pero al no ver una victoria forzada, no pudo mentalizarse para sacrificar material. En mi opinión 29.♘f5 está pidiendo a gritos ser jugada. S

hubiese dispuesto la posición después de 29...gxf5 30.gxf5, y pidiese que la evaluara, estoy seguro de que Joe hubiera pensado que las blancas, como mínimo, estaban claramente mejor, con posición quizás ganada, pero lo cierto es que no se permitió una evaluación así *antes* de sacrificar la pieza, *prefiriendo* pensar que la posición no estaba clara. Sin embargo, los nuevos invasores aparcan inevitablemente en "f6" y "g6", y el alfil blanco de casillas claras, que no tiene oposición, se abre paso. Las negras acabarán recibiendo mate.

"No me gusta sacrificar material", dijo Joe, a modo de explicación. No es una opinión atípica, pero creo que conseguí convencerle de que 29.♘f5 era claramente la jugada correcta, además de esencial, porque 29...♖f4 permitía a las negras regresar a la partida (aunque entonces 30.♘f5 sigue siendo bueno para las blancas). Lo más preocupante, e indicativo de la terquedad de nuestros modelos ajedrecísticos y hábitos personales en general, es que no estoy seguro de que Joe se hubiera mentalizado para jugar 29.♘f5, incluso aunque tuviese de nuevo la oportunidad de hacerlo, y esto tampoco es atípico.

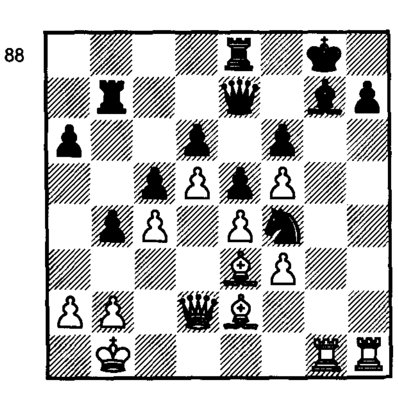
Aquí hay dos cosas que fueron mal, ambas relacionadas con el *materialismo*. En primer lugar, le prestó una inadecuada atención a una jugada que sacrificaba material, sobre todo porque no "quería" sacrificar o, al menos, porque no tenía el valor de hacerlo, al no ver ninguna línea clara que condujese al mate o a la recuperación de material. El otro tema quizá sea aún más significativo. Muchos Grandes Maestros verían que 29.♘f5 no sólo es lo correcto, sino también "lo oportuno", porque las negras amenazan ...♖f4. Las dos ideas están vinculadas. Pero Joe no vio ...♖f4 en absoluto. Creo que "omitió" esta posibilidad *de forma similar* a como "omitió" jugadas no reglamentarias, como ...♖b8-g7. Su experiencia ajedrecística no le permitía concebir un sacrificio de calidad de estas características. Su cerebro no había visto antes un modelo así. Por la misma razón, tampoco vio 29...♕f6 ó 29...♗f6. No es que sean jugadas ilegales, pero también implican sacrificio de material, de modo que fueron inconscientemente eliminadas de las opciones disponibles. En caso de que no vea usted por qué las blancas no pueden ganar material después de 29.♖g2? ♖f4 30.♖gh2? ♘f8, considere la línea 31.♗xf4 exf4 32.♘f1 ♘bd7, y concéntrese en la compensación posicional temática. No es exagerado decir que en esta posición las negras deben ganar. El peón de "g5" es una debilidad terminal, "b2" es vulnerable, el peón "f" es un importante triunfo y "e4" está *en prise* (aunque no está claro que a las negras les convenga ganar este peón, porque abriría una columna para las torres blancas). Para pequeña contrariedad mía, aún es más decisivo 32...♘xc4!, aunque menos instructivo, y es importante apreciar que las negras tienen la partida posicionalmente ganada, con independencia de que la táctica opere a su favor (33.♗xc4 ♕xe4+ 34.♗d3 ♕e1++).

18...♘b6 19.♘xb6 ♖xb6 20.♕d3 ♖b7 21.♕d2 f6 22.hxg6 ♘xg6

22...hxg6 23.♗d3 deja a las negras horriblemente atadas, y después de ♕h2 las blancas dispondrán de amenazas, incluida la secuencia f4, g5 y ♘f5.

23.♘f5 ♗xf5 24.gxf5 ♘f4

88



Las negras esperan poder defender la posición de su rey e impedir que las blancas rompan el centro, pues les resultará difícil combatir por las casillas negras. Esto parece ser una forma de hacerse ilusiones, pero es al menos una idea, y es la única que las negras han conseguido implementar hasta ahora.

25.♗d1 ♔h8 26.♕h2 h6 27.♗xf4 exf4 28.♖g6 ♕f8 29.♕xf4 ♔h7 30.♗a4 ♖d8 31.♖hg1 ♖a7 32.♕h4 ♖c7 33.♗d1! ♖e8 34.♗e2 a5 35.♗f1 a4 36.♗h3 a3 37.b3 ♖f7 38.♗g4 ♖a7 39.♗h5 ♖d8

Las blancas no carecen de armas en el flanco de rey, pero no parece haber una vía de invasión...

40.♖xg7+!

El alfil, por supuesto, era una pieza miserable, pero un leal defensor que debía eliminarse para incrementar el radio de acción de las restantes piezas blancas. No existe aquí una victoria matemática, y Joe no estaba del todo seguro de que esto fuera lo que debían hacer las blancas, pero entonces vio que sí *tenían* que hacer esto, y que, en definitiva, no existe otra alternativa para jugar a ganar. Sospecho que muchos jugadores habrían buscado en vano una combinación "ganadora", acabarían aturdiéndose porque sabrían que realmente debían ganar esta partida, tal vez rompiesen con e4-e5 en un momento inoportuno, ¡y recibirían mate en "b2"! Estas cosas pueden pasar y realmente pasan.

40...♖xg7 41.♗g6+ ♔g8 42.♕xh6 ♕e7 43.♗h7+ ♔h8 44.♗g6+ ♔g8 45.♔c1!

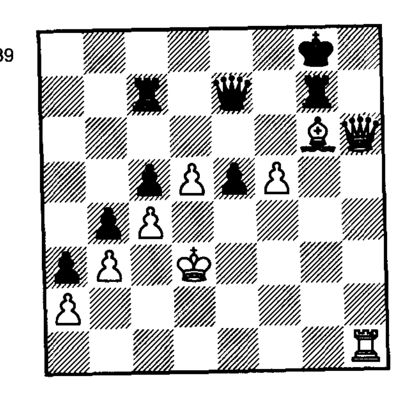
Siempre me ha gustado que el rey juegue un papel en el ataque, aunque sea a distancia, contra el rey enemigo. En este caso, las blancas quieren jugar f4 sin permitir ...♕xe4 con jaque.

45...♖d7 46.♖h1 ♔f8 47.f4!

Ahora vemos el valor del "material". El peón extra de las blancas decide la partida.

47...♖c7 48.♔d2 ♖d7 49.♔d3 ♖c7 50.♖e1! ♔g8 51.e5 dxe5 52.fxe5 fxe5 53.♖h1!

89



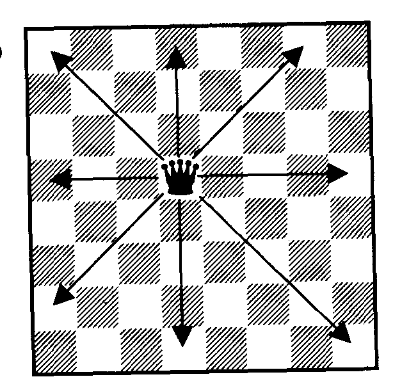
Un dulce final. Este desplazamiento de torre deja a las negras indefensas. La torre se necesitaba en "e1" para impedir que las negras se apoderasen de la casilla "e5" con la dama. Al regresar a "h1" encuentra dos nuevos aliados en forma de peones libres mortales y, en particular, la amenaza de f6.

Las negras decidieron rindirse, en vista de 53...♔f8 54.♕h8+ ♖g8 55.f6! ♕d6 56.♕h6+.

Uno de mis principales objetivos en este capítulo es hacer que el lector deje de pensar en las piezas en términos de "puntos" y que, en lugar de ello, las vea a la luz de sus características únicas. Haré esto con cada pieza, en distintos lugares del capítulo. Aquí propongo mis ideas acerca de la dama, una pieza que jugó un papel muy importante en la partida que acabamos de ver.

La dama

90



¿Tan unidos estamos a la dama? Reuben Fine, en su dogmática crítica freudiana del ajedrez, *La Psicología del Jugador de Ajedrez*, argumentaba que asociamos la dama con nuestra madre. Puesto que el ajedrez, nos dice, es básicamente un parricidio (asesinato del padre = jaque mate al rey), queremos conservar la dama, a fin de tener nuestra vida con ella después de que "el padre" muera. Pero creo que esto es un sinsentido, como también sugieren Hartston y Wason, siendo el único argumento a su favor la absoluta vehemencia con que los jugadores de ajedrez lo niegan. Aun así, muchos de nosotros nos mostramos algo reticentes a sacrificar nuestra dama o incluso a cam-

rla. Esto puede explicar en parte por qué un que a la dama se considera "medio jaque", e nos obliga a moverla o cubrirla. Por otro lo, el GM Neil McDonald me dice que ando trabajaba con jugadores muy jóvenes, nenudo les oía decir cosas como "me ganó dama, pero yo también le gané la suya". Ra- vez mencionan la ganancia de otras piezas, a idea más suave de "cambiar" damas llega s tarde. Ciertamente, se requiere alguna ex- cación para este tipo de cariño, pero no edo imaginar nada que compita con el au- z enfoque de Fine.

Quizá nuestro cariño se basa sencillamente el hecho de que la dama es la pieza más derosa. La jugamos mucho, cuando apren- mos las jugadas, quizá deslumbrados por su vilidad y elegancia, porque pueda cubrir, una sola jugada, vastas distancias en todas direcciones. En el centro controla no me- s de 27 casillas, lo que es mucho en sí, pero a vez consideramos los aspectos dinámicos las piezas cuando preguntamos cuántas ca- as controlan, y puede argumentarse que la na controla bastantes más casillas debido a movilidad.

Desde luego, si imaginamos un rey ex- esto en "h2", que quizá sólo tenga el peón "h3" como cobertura, en una sola jugada la na puede dar jaque en "e5" y, de repente, ıtrolar otras 16 casillas, o un jaque en "d2" tras 14, por no mencionar los jaques o ata- :s que siguen a éstos. De modo que po- ımos decir que cualquier pieza extraviada una casilla accesible a la dama, desde "e5" e2", también está atacada por la dama, a ısa de la posición del rey contrario. Esto :de aplicarse a todas las piezas, por su- :sto, pero sobre todo a la dama, por su tre- nda movilidad. Le agradezco al GM Julian dgson esta visión.

Sin embargo, creo que el rasgo más carac- stico de la dama no es su fuerza, sino su nerabilidad. Siempre está siendo acechada las piezas contrarias, dondequiera que va- y debido a que es la pieza más preciada y ; *glamourosa*, me hace recordar a la prin- a perseguida por los paparazzi. Así, estoy .inado a imaginar la dama como Diana, la fallecida Princesa de Gales. Me pregunto qué podría hacer Reuben Fine con esto.

Aprendizaje temprano

Las viejas costumbres nunca se pierden.
PROVERBIO

Uno de mis primeros recuerdos de ajedrez es ver a mi hermano Mark jugar y perder ante nuestro vecino egipcio, cuando yo tenía seis años. En algún momento se planteaba el tema de "ganar" dos torres por la dama. Mi hermano se decidió por ello, y más tarde no podía entender en qué se había equivocado. Su error fue creer que la dama valía nueve puntos, ¡porque, en realidad, valía diez! Ésta fue una especie de revelación, por supuesto, porque nosotros, en la "Escuela Rowson de Ajedrez", habíamos asumido que los valores materiales estaban establecidos y universalmente aceptados. Como casi todos los jugadores de ajedrez, una de las primeras cosas que aprendimos fue la siguiente tabla de valores:

Pieza	Valor (puntos)
Rey	Infinito
Dama	9
Torre	5
Alfil	3 (ó 3,5)
Caballo	3 (ó 3,25)
Peón	1

Estos valores son ligeramente distintos a veces, pues a menudo se valoran alfiles y caballos con 3 puntos, la dama con 10, etc., pero cualesquiera que sean los valores que usted aprenda, tienden a ser no negociables. En cualquier caso, ni siquiera nos hemos parado a preguntar qué significa "un punto", ni tampoco nos molestaba que los maestros de la escuela adjudicasen la partida cuando llegaba el momento de recoger (no usábamos, desde luego, relojes, ni había aplazamientos en la escuela primaria). La razón por la que no nos molestaba es porque nos parecía ser un proceso objetivo que podía llevar a cabo cualquier persona con conocimientos básicos. Se pensaba que era totalmente justo que el jugador que ganase más "puntos" a su oponente fuese declarado vencedor. De modo que sólo había que mirar a los lados del tablero.

Con un simple cálculo aritmético, podías ver que Jack había capturado una torre, un caballo y tres peones (5+3+1+1+1=11), mientras que Stewart sólo había capturado dos torres (5+5=10), por lo cual Jack era el claro vencedor. Éste es un desequilibrio deliberadamente inverosímil, que sugiere una posición poco habitual. Realmente, no considerábamos la posición, sólo el material, al que por entonces ni siquiera llamábamos material: sólo "puntos". Cuando lo pienso, ni siquiera eran "puntos", sólo números. Curiosamente, este proceso era más fácil por el hecho de que solíamos alinear las piezas capturadas en forma ordenada y elegante. Lo que estaba fuera del tablero se consideraba aún más significativo que lo que estaba dentro, y podíamos gastar media hora en contemplar extasiados nuestra colección de piezas enemigas, mirando ansiosamente la colección que el oponente tenía de las nuestras.

¿Le suena familiar? Puede que esto no le haya ocurrido a usted, pero estoy seguro de que la vasta mayoría de los jugadores de ajedrez puede contar historias similares, así como recuerdos de lo materialista que era nuestra comprensión del ajedrez cuando apenas habíamos aprendido a jugar. En cualquier caso, parece indiscutible que **un modelo dominante de pensamiento en ajedrez es comenzar con los cómputos materiales y luego superarlos.**

El material es la residencia conceptual a la que volvemos naturalmente, es algo que nunca nos abandona ante el tablero, por mucho que nos hayamos alejado de casa. El material es como un útero que forma y estructura nuestros procesos mentales y determina en gran parte nuestro enfoque del juego. Puesto que todos hemos nacido al mundo del ajedrez con las enseñanzas de reglas similares y directrices básicas, pocos de nosotros somos inmunes a este tipo de hábito. Ha llegado el momento de considerar cómo se llegó a esto y por qué es importante.

¿Cuál es la clave?

Un cínico es un hombre que conoce el precio de todas las cosas pero el valor de ninguna.
OSCAR WILDE

Es un manido tópico que no puede confiarse en ninguna escala de valores en cualquier tipo de posición. Solemos estar cómodos con esto, y la declaración implícita de que aunque estos valores resistan en general (una torre equivale a pieza menor y dos peones; una dama equivale a torre, pieza menor y peón, etc.) habrá excepciones a estos valores, de modo que no debemos adherirnos a ellos con excesiva rigidez.

Mi primer problema con este asunto es que hemos dado por sentado que hay una sola unidad de valor en ajedrez. El sistema de puntos está construido sobre un poco conocido y aún menos firme axioma. En casi todas las escalas, el punto, ese ladrillo o etiqueta numérica que asignamos a las piezas, es el peón. Cuando decimos que la dama vale 9, estamos realmente diciendo que equivale a nueve peones. El peón es la unidad de valor. ¿Por qué?

Hemos visto que el ajedrez es un *sistema complejo*, inasequible a reglas simples. Pero también es un **sistema cerrado**, en cuanto a que los valores relativos dentro del juego no son aplicables fuera de él. No tiene sentido decir que un peón vale una libra, un repollo o un beso, pero tampoco tiene más sentido decir que vale un punto, a menos que pueda usted demostrar qué es un punto dentro del sistema cerrado. Podría decir que un punto equivale a un minuto, porque el tiempo forma parte del sistema cerrado, pero no es probable que alguien le crea, a menos que esté jugando Blitz.

Es más verosímil que se aferre al aspecto más simple, más numeroso de la partida, y lo utilice como medida de todos los demás aspectos. Nuestros "antepasados", remontándonos hasta Staunton, consideraron que sólo había una forma de hacerlo y, como es comprensible, eligieron el peón como la más pequeña

nidad de valor. Así, extrajeron una relación material que todos tácitamente pudiesen comrender apenas aprendidas las jugadas de las iezas. Pero existe una cláusula oculta. Lo que emos acordado no es la tabla de la página 24, sino más bien la tabla que sigue:

Personaje	Peones
Peón	1 peón
Caballo	3,25 peones
Alfil	3,5 peones
Torre	5 peones
Dama	9 peones
Rey	Infinitos peones

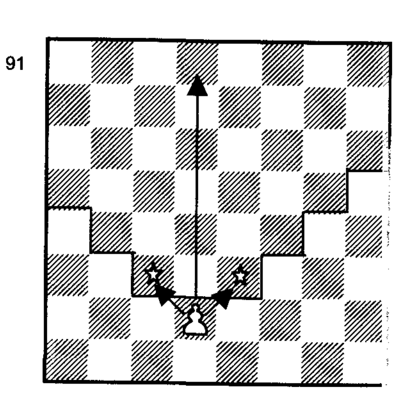
Esto es una chifladura. ¿Cómo puede usted omparar nueve peones con una dama? ¿Qué orendemos del hecho de que un peón equiale a un peón? ¿Acaso vamos a creernos que os torres son mejores que una dama porque ez peones son mejores que nueve? Las preuntas abundan y no es fácil darles respuesta lecuada. Parece que no resulta fácilmente **edible.**

Supongamos que le gusta la lasaña y que la ome a diario. Digamos también que es usted fanático del cine negro, que dedica todo su empo a ver películas de gángsters. Entonces, na noche, tras años de comer lasaña y de ver elículas de gángsters, comete el error de ce-r tarde y, por consiguiente, de llenar su esmago con demasiado queso a la hora de ostarse. De modo que tiene una pesadilla. ay un gángster siciliano que le pone una stola en la sien, al lado de su oído izquierdo, le pide que le conteste a una pregunta que ted nunca imaginaba que le plantearían: uál es el valor relativo de las dos únicas sas de su vida? En ese momento, lo que iere decir es que eso depende de la calidad la película o del gusto de la lasaña. ¿No es í? Pero el gángster es bastante rufián y está rozmente decidido a que usted le dé una resesta contundente. Quiere saber no sólo cuál las dos cosas prefiere, sino *cuánto* más la efiere. De modo que su pistola le obliga a decir cuánto de una cosa daría por la otra, porque no tiene ni idea de cómo evaluar nada fuera de la lasaña o de las películas de gángsters. Lucha furiosamente con su problema, pero se encuentra en un callejón sin salida. En este extraño mundo sólo hay dos cosas de valor: la lasaña como fuente de alimentación y las películas como diversión. Necesita la lasaña para mantenerse vivo, pero no podría vivir sin ver las películas de cine negro. No es tanto que no pueda imaginarse la vida sin ninguna de esas dos cosas, porque el gángster no está amenazando con quitárselas, sino simplemente que no sabe cómo compararlas entre sí... Al sentir una pequeña presión extra en la sien, se despierta con un sudor frío.

Su problema era que se enfrentaba a valores inconmensurables. Si la misma pregunta se refiriese a lasaña y dinero, entonces no habría problema, porque usted compra la lasaña y, por consiguiente, sabe lo que vale en términos de dinero. Pero aquí no podía comparar lasaña y películas en términos de precio, porque no hay dinero en su sistema de valores. Hay un problema de inconmensurabilidad también en ajedrez, porque se nos pide que comparemos piezas con "personalidades" totalmente distintas, y que las valoremos no sólo entre ellas, sino también y básicamente con los peones. Podremos establecer una comparación informada más adelante, cuando estudiemos la personalidad de todas las piezas, pero por ahora vale la pena que nos detengamos en el carácter único del peón.

El peón

91



El humilde peón. Ésta es la medida con la que involuntariamente comparamos las demás piezas. Podría asumirse que esto le confiere al peón cierto carisma, participando de algún modo de los rasgos de las piezas que por él se miden, pero realmente no es el caso. La única forma en que es cierto es que el peón tiene la característica única de ser, potencialmente, capaz de convertirse en cualquiera de las otras piezas (a excepción del rey), pero aparte de eso tiene una personalidad limitada. En este sentido es como alguien que usted cree que tiene muchas ideas y que podría resultar muy interesante, pero es tímido hasta el punto de paralizarse, y está inclinado a llevar una vida de "tranquila desesperación", sin convertirse nunca en quien hubiera podido llegar a ser.

Sin embargo, es notable el potencial de un peón, y eso no me había llamado la atención hasta que adorné el diagrama anterior. De algún modo es como un autoestopista, que camina por una ruta recta, pero siempre está en busca de alguien que lo lleve a otro lugar.

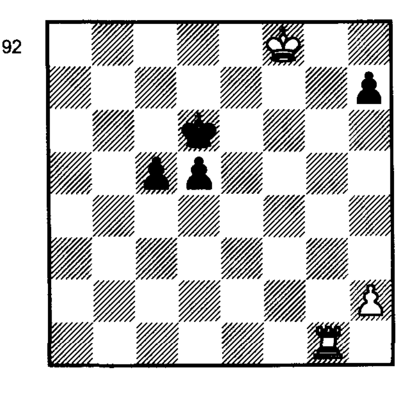
Dicho esto, es más bien débil. Sólo controla dos casillas al mismo tiempo, y cuando se encuentra en la banda ni siquiera eso. Normalmente, es más valioso cuando es un peón central, pero eso es porque tendemos a asignarle mayor valor a toda pieza centralizada, con la excepción, quizá, de las torres. El dinamismo más significativo que posee el peón es que tiende a ser más peligroso para el enemigo cuánto más se interne en campo enemigo (muchos programas de ordenador reflejan este hecho en sus funciones de evaluación; por ejemplo: un peón blanco en "e2"=1; peón blanco en "e5"=1,3, pero, por supuesto, hay muchas excepciones, de modo que las computadoras a menudo se equivocan). Ciertamente, el peón contiene la amenaza de un cambio radical de personalidad, pasando de ser un tipo más bien limitado y "de una pieza", a una dama casi omnipotente, que puede en teoría viajar a todas partes, y a menudo con mucha rápidez.

Por otra parte, cuánto más lejos avance, menos casillas potenciales podrá controlar, dejando muchos agujeros a su paso. También se vuelve más vulnerable, porque existirán menos posibilidades de que sus compañeros peones lo protejan, y no puede cubrirse a sí mismo, salvo las dos casillas que controla. Tendemos a ver el peón como un soldado de infantería, lo que parece razonable, dado que se encuentra en el rango más bajo del ejército ajedrecístico. Pero es una visión limitada, porque no nos dice nada del carácter del peón.

Esto no debe tomarse muy en serio, pero si tuviéramos que entender para hacer un buen uso de nuestros peones y concederles un valor apropiado, merecería la pena profundizar algo más en su "personalidad" ajedrecística. Tal vez quiera usted elegir su propio modelo, pero yo suelo pensar que un soldado es también un civil, y en este respecto es un tímido y vulnerable autoestopista. Antes de que adopte usted esta idea (¡y deseo que lo haga!), por favor tenga en cuenta que **no es inteligente trasladar esa noción al juego práctico.** Sólo estoy considerando estas cosas en abstracto, porque quiero darle un mejor sentido del *materialismo*. En tanto que esto puede beneficiar a su juego, mi objetivo es desalojar los modelos atrincherados en su cerebro y reemplazarlos por modelos alternativos, dándole así algo más de libertad para que piense por su cuenta.

Ahora, la clave principal de todo esto es considerar lo absurdo de comparar un peón con las demás piezas, cuando tienen un carácter tan distinto. Esto resultará más claro a medida que el capítulo avance, pero por ahora tenemos un ejemplo instructivo mostrando en acción a los peones, y la incertidumbre de los valores materiales tradicionales.

92



Saidy – Jansa
Polanica Zdroj 1968
(variante de la partida)

Muchos lectores conocerán la "regla" general de que dos peones unidos, en la sexta fila, vencen a una torre. En esta posición, basada en la partida Saidy – Jansa, Polanica Zdroj 1968 (en la que se produjo la misma posición, salvo que el peón blanco estaba en "h3" y no en "h2"), los peones sólo están en su cuarta fila, pero su rey los apoya, y no es fácil para el rey blanco retroceder a tiempo. Por otra parte, no está del todo claro, en esta fase, a qué bando ayuda la presencia de ambos peones "h", porque los dos jugadores tienen la posibilidad de ganar el peón "h" contrario en un momento dado. Piense usted lo que piense, está claro que el factor material no es lo más importante. La torre puede triunfar, pero no porque en teoría valga tres peones más. Lo que de verdad importa es el *tiempo*, siendo el valor del material aquí básicamente una función de la velocidad, no en el reloj, sino en el tablero. Se trata de una cuestión de tiempos, o turnos de juego. Más tarde consideraremos si el tiempo puede ser tan importante como el material en ajedrez, pero ahora la cuestión es: ¿pueden los peones pasados llegar a ser decisivos, antes de que las blancas controlen la situación?

1...c4?

1...d4! es la forma de lograrlo. La distinción entre ambos avances, que parece irrelevante, es, sin embargo, instructiva. Entonces:

a) 2.♔g7, con idea de ganar el peón "h", que no ganará a menos que a las negras pueda impedírseles que coronen un peón, y eso no parece probable, con el caprichoso rey blanco en "h7". 2...d3 (2...c4? 3.♔f6! traspone a la nota a la segunda jugada negra) 3.♔xh7?! (esto complica las tablas; 3.♔f6 revierte a la línea 'b') 3...c4 4.♖d1 (4.♖g8 ♔d5 no es mejora para las blancas) 4...♔e5 5.h4 ♔e4, y ahora las blancas deben tener cuidado para que no se escapen las tablas. Quizá la línea más temática para ilustrar esto sea 6.h5 c3 7.h6?! (7.♖xd3! ♔xd3 8.h6 c2 9.♔g7 c1♕ 10.h7, con tablas simples) 7...c2 8.♖h1? (8.♖xd3 c1♕ 9.♖d7 y 8.♖e1+ ♔d5 9.♖c1 d2 10.♖xc2 d1♕ 11.♖c7 son ambas tablas teóricas) 8...d2 9.♔g7 d1♕ 10.♖xd1 cxd1♕ 11.h7 ♕d7+ 12.♔g8 ♔f5 13.h8♕ ♔g6, con un cuadro muy conocido, en el que a pesar de la igualdad material, las blancas no pueden evitar el mate.

b) 2.♔f7 d3!! Encontré esta jugada, que justifica la importancia de 1...d4, muy reveladora. Para evitar la derrota, las negras tienen que emplear el rey y los dos peones pasados como una fuerza conjunta. Es esencial que cada unidad encuentre un papel que complemente a las otras. Creo que la mayoría de los jugadores sentiría intuitivamente que 2...c4? (cuando 3.♔f6! traspone a la nota a la segunda jugada negra, ganando) era la jugada correcta, porque queremos que los peones se apoyen uno al otro, y porque todos hemos asimilado la regla/modelo "dos peones unidos en sexta vencen a una torre", imprimiéndola en nuestras rutas neuronales. Pero aquí tenemos que "saltar fuera del sistema" y llegar al meollo del asunto. Las negras tienen que impedir que el rey blanco llegue a la columna "e", y sólo pueden lograrlo con su rey en la columna "d". El peón "d" avanza, en parte porque quiere convertirse en dama, pero también porque debe facilitarle casillas a su rey. Esto le permite al "rey bueno" mantener a raya al "rey malo", que pretende engullirse a los soldaditos. En cuanto al peón "c", es paciente y no siente la necesidad de competir con su colega más adelantado. Mientras el rey blanco no se encuentre en su proximidad, se sentirá feliz de estar donde está. 3.♔f6 ♔d5! (3...c4? 4.♔f5 ♔d5 5.♔f4 ♔d4 6.♖g8 [ó 6.♖g7] muestra otro elemento clave a favor de avanzar el peón "d" lo más lejos posible: las negras no quieren, generalmente, situar su rey en una casilla en la que bloqueen a sus peones, porque eso las situaría en peligro de zugzwang; en este caso las negras ya no pueden impedir que el rey contrario llegue a la columna "e", de modo que las blancas ganan después de 6...♔c3 7.♔e3 ♔c2 8.♖d8 ♔c3 9.♖d4) 4.♔f5 ♔d4! (4...c4? pierde por 5.♔f4 ♔d4 6.♖g7 ♔c3 7.♔e3 ♔c2 8.♖d7) 5.♔f4 d2!, y entonces:

b.1) 6.♖g7!? ♔c3 (6...♔d3 debe contestarse con 7.♖d7+ y tablas, y no con 7.♖xh7? c4 8.♖d7+ ♔e2 9.♖e7+ ♔f2!, y las negras ganan) 7.♖d7 ♔c2 8.h4 h5! 9.♔e4 c4 10.♔e3 c3 (10...d1♕ también es tablas) 11.♔e2 ♔b1 12.♖b7+ ♔c1 13.♖d7 ♔c2 es una típica posición de tablas. El blanco sólo puede desplazar la torre por la columna "d", mientras que el negro bascula con su rey entre "c1" y "c2".

b.2) 6.♖g8 ♔d3! 7.♖d8+ ♔c2 (la alternativa 7...♔e2 también conduce a tablas) 8.♔e4 c4 9.♔e3 d1♕ 10.♖xd1 ♔xd1 11.♔d4 ♔e2 es tablas, porque el rey blanco está lo bastante cerca como para frenar al peón "h" negro.

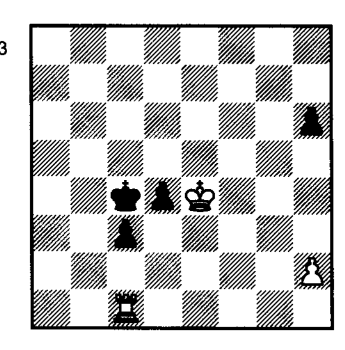
2.♔f7 ♔e5

Ésta es una tentativa razonable de cumplir el mismo objetivo (mantener a raya al rey blanco), pero no hace buen uso de los peones, de modo que el rey negro queda sobrepasado por las responsabilidades. La alternativa es 2...d4 3.♔f6!, y ahora:

a) La tarea del blanco es relativamente clara, si las negras tratan de avanzar el peón "d": 3...♔d5 (3...d3 4.♔f5 ♔d5 es equivalente) 4.♔f5! d3 5.♔f4! ♔d4 6.♖g8 ♔c3 7.♔e3! ♔c2 8.♖d8 ♔c3 9.♖d4!, y las blancas ganan.

b) 3...c3! Después de 4.♔f5 ♔d5, las blancas deben jugar con mucha precisión para ganar. 5.♖c1! ♔c4 6.♔e4 h6. Ahora:

93



b.1) Después de 7.h4? h5!, las blancas se encuentran en el lado malo del zugzwang recíproco, que es realmente la clave de este final. La posición es tablas. En la partida Saidy – Jansa original, con el peón situado en "h3", las blancas no tendrían nada mejor que esto, lo que significa que tanto 1...d4 como 1...c4 habrían hecho tablas en la partida real. Sin embargo, con el peón en "h2", las blancas disponen de una posibilidad extra vital...

b.2) 7.h3! h4 8.h4! d3 (8...♔b3 9.♔xd4) 9.♔e3, ganando, lo que sugiere que hay una diferencia entre avanzar el peón "d" o el "c" en la posición modificada de comienzo.

3.♖g5+!

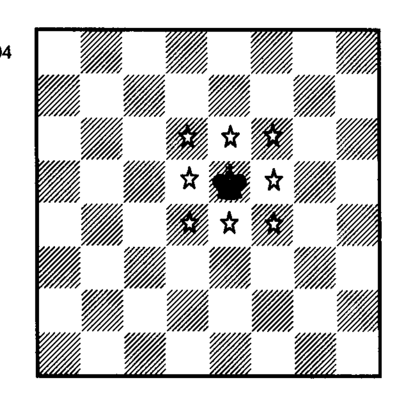
Las blancas están tratando de atacar la "cola" de la cadena de peones.

3...♔e4 4.♔e6 d4 5.♖g4+ ♔e3 6.♔e5 d3 7.♖xc4 d2 8.♖d4

Las blancas ganan. Sin los peones "h", la posición es tablas, pero puesto que el rey negro está tan alejado de "f8", el rey blanco llevará su peón "h" de paseo hasta "h8", mientras que captura al peón enemigo.

El rey

94



En el ejemplo anterior vimos una interesante lucha por la supremacía entre reyes, de modo que vale la pena detenernos a considerar las características de esta pieza, que generalmente consideramos "inestimable", en el sentido de que no le asignamos ningún valor numérico. Curiosamente, sólo después de que supe que "inestimable" significaba "tan valioso que no puedes asignarle un precio"[1], como impresionable niño de nueve años que era, lo confundí con "worthless" (sin valor), que puede ser indicativo de materialismo, en tanto que se

[1] La palabra del texto original es *priceless* (literalmente = sin precio). El autor juega, por tanto, con dos significados que están en las antípodas. Pero también su equivalente en castellano, *inestimable*, presenta ese (aparente) doble y contradictorio significado: inestimable o no estimable y, sin embargo, de un valor grandísimo. N.d.T.

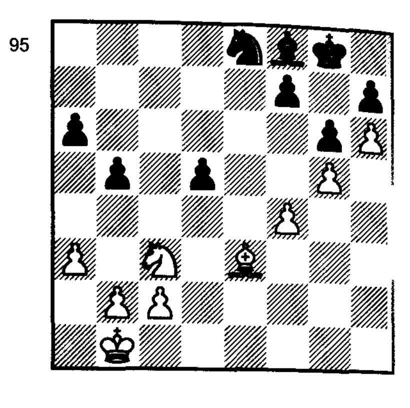
ocie "worth" con "price" (si no tiene precio, vale). En cualquier caso, un día, tratando impresionar a la niña de mis ojos, le dije e ella "¡no tenía ningún valor para mí!"[1] Así e, naturalmente, no entendió qué quería cirle, lo que, en cierto modo, fue afortu-do, pero como si el destino así lo hubiese cidido, la profesora estaba cerca de nosotros se dio cuenta de que tal vez yo no quería cir lo que había dicho. Cuando nos explicó diferencia entre *priceless* y *worthless* a nbos, no hay que decir que yo me sentí bas-nte incómodo, pero, por lo que recuerdo, mi *riñito* no parecía en modo alguno decep-onada, y seguimos construyendo castillos en arena más unidos que nunca.

Para evitar una confusión así, permítame cir que el rey tiene un valor infinito. Esto , desde luego, cierto, puesto que si se pierde rey, se pierde la partida. Sin embargo, os-rece un tanto el hecho de que el rey puede tuar –y, de hecho, lo hace– igual que otras ezas, y en el final, cuando es menos vul-rable al ataque, puede ser tan valioso como alquier pieza menor, si no más. Vale la pena ñalar que no sólo en el final tiene el rey un lor material, puesto que a menudo cubre la portante tarea de defender debilidades en el edio juego, o también, como hemos visto en partida Short – Timman, puede resultar una portante pieza atacante. De modo que es ıy fácil juzgar mal el valor del rey, porque rmalmente no solemos asignarle un valor aterial y, sin embargo, *importa* en el sentido que contribuye como cualquier otra pieza.

Tiendo a pensar en el rey como *el jefe*, so-e todo desde que leí un artículo del MI chard Forster acerca de reyes empleados en ataque, titulado "When the Boss Takes ver" (Cuando el Jefe toma el Mando). Es mo un jefe en el sentido de que exige, y ena parte de nuestra atención se basa en qué ensará" de nuestro "trabajo" en el tablero está en peligro?, ¿lo estamos descuidando?). mbién es como un jefe en el sentido de que preocupación es el trabajo de las demás piezas mientras están, digamos, en la oficina, a pesar de que luego empieza a trabajar el mismo, a medida que la oficina se va vacian-do. En cualquier caso, propongo el ejemplo siguiente, para comprobar lo fácil que es sub-estimar al *jefe*.

orthless (=sin valor), confundiendo el término con *celess* (=inestimable), como ya explicó el autor. N.d.T.

95



Rowson – Van Delft
Apeldoorn 2000

Esta posición se produjo en la jugada 34, en una partida informal dentro de un torneo cuadrangular de rápidas organizado por el entusiasta Karel van Delft. Yo jugué mal la apertura y estaba satisfecho de haber alcanza-do un final relativamente seguro. Ciertamente, ahora parecía que iba a ganar, en parte porque me sentía el jugador más fuerte y había ex-perimentado una tendencia favorable desde la apertura, pero sobre todo porque parecía que iba a ganar un peón. Sin embargo, al pensar en el material me olvidé de la calidad, y no com-prendí que corría el peligro de quedar peor.

34...f6!

Totalmente forzado. Después de 34...♘c7? 35.♗b6, las blancas tienen un control absoluto de la posición. Esta tentativa por aferrarse al material fue, por supuesto, la primera línea que vi.

Después de 34...f6, parece que el rey negro se activará pronto y "g5" quedará débil. Un momento antes había pensado que el "rey ne-gro" estaba "enjaulado" y que el peón de "h7" era débil. ¡Cómo pueden cambiar las cosas en una jugada! Este es un ejemplo de los pro-blemas que hemos visto en *relajación*. Fui culpable de haber visto la posición, pero de haber omitido el movimiento (mala "sensibi-lidad a la tendencia"). La posición antes de 34...f6 parece buena para el blanco, pero des-pués de esta jugada dista de estar clara. Sin embargo, durante la partida asumí que estaba mejor, porque, después de todo, tenía un claro peón de más en el final. Esto guarda relación con *avidez*, en el sentido de que mi deseo de victoria ensombreció seriamente mi juicio.

35.♘xd5 fxg5 36.fxg5 ♔f7

Compare los reyes. Puede que yo tenga un peón extra, ¡pero las negras tienen una pieza de ventaja!

37.♘b4

Por entonces asumí que esto era un error, porque me deja sin posibilidades de ganar, pero lo cierto es que ¡es mi mejor opción para igualar!

Una alternativa es 37.c4!?, con idea de uti-lizar urgentemente mi rey. Luego de 37...bxc4 38.♔c2, he cambiado material por calidad de posición, pero con 38...♔e6 la debilidad de mis peones del flanco de rey sigue siendo el factor más significativo de la posición.

37...♗xb4

O bien 37...♘c7!?:

a) Después de 38.♗f4 ♘e6, el caballo no queda muy bien situado, porque interfiere con el principal triunfo de las negras: su rey. Sin embargo, parece ser bastante para la igualdad: 39.♗e3 ♘c7!

b) 38.♗b6 ♗d6 39.♗xc7 ♗xc7 40.♘xa6 ♗f4! no deja a las negras peor, a pesar de sus dos peones menos. Su "calidad" (véase pag. 154) es mucho mayor que la de las blancas y pronto contarán con dos peones pasados y uni-dos.

38.axb4

Me sorprendió lo comprometidos que esta-ban aquí mis peones y también me disgustaba no poder controlar las casillas blancas, en par-ticular "c6". El mayor problema con la estruc-tura de peones es que el peón fijado en "b4" limita la movilidad de mi alfil y tendrá que ser protegido cuando juegue c4.

38...♔e6!

Sin embargo, el tema principal es la fuerza del rey negro. Probablemente fue al considerar estas posiciones que algunos jugadores (me vienen a la mente los GM Ian Rogers y Julian Hodgson) han dicho que **el rey es "una pieza de cuatro puntos" en el final.** Esto significa que, a igualdad de otras cosas (¡que nunca existe del todo!), un rey es mejor que una pie-za menor, pero peor que una torre, asumiendo que sea invulnerable a los ataques de mate. Supongo que el razonamiento se basa en que puede encerrar a un caballo y controlar ca-sillas que un alfil no controla, pero no es tan fuerte como una torre, porque no puede atra-vesar de una sola jugada una columna o una fila.

Sin embargo, ¡estoy tratando de quitarl de la cabeza que piense acerca de las pieza en términos de puntos! Menciono el valor e puntos porque ayuda a subrayar lo important que el rey es en el final. También porque l razón por la que a menudo lo subestimamos e que no tenemos un valor material para él, d modo que inconscientemente lo asignamos a dominio de "los otros", al margen de las con sideraciones materiales. Hay mejores forma de evitar hacer esto que dándole un valor e puntos, pero por el momento parece una infor mación útil y, desde luego, ayuda a poner d relieve los problemas a que me enfrenté en es ta partida.

39.b3 ♔d5 40.♔b2 ♘c7 41.♔c3 ♔e4 42.♗c ♘d5+

Esto fue acompañado de una propuesta d tablas totalmente razonable, que debería habe aceptado, pero seguí jugando por obstinación porque me había "colgado" mentalmente de l que había catalogado como "posición ganada" unos minutos antes. Las siguientes jugada son increíblemente malas, pero aportan u buen ejemplo de cómo puede "perderse el h lo".

43.♔d2 ♘c7 44.c4 ♘e6 45.♗e3 ♘d8 46.c5 ♘c6 47.♗f2 ♘xb4

Aquí propuse tablas, pero mi contrario l rehusó. A renglón seguido, cambió todos l peones del flanco de dama y yo me equivo qué, permitiendo un doble de caballo.

...eralizar es ser un idiota.
...LIAM BLAKE

...do a incluir citas que hablen por sí solas, ... ésta requiere ser matizada. Aunque seve... sí misma, puede llamar su atención sobre ...iferencia entre lo que es generalmente el ... en ajedrez, y el carácter único de todas y ... una de las posiciones. Digamos, por un ...nento, que es cierto que, *en general*, el ...ma de puntos (basado en los peones) se ...a con precisión al ajedrez y que, en ...cia, nos rinde un buen servicio. ¿Significa ... que es cuestión de promedios, de forma ...una torre puede valer 7 en unos casos y 3 ...otros, pero que al establecer la media ...lta 5? Esto sería lo que llamo valores ...eriales "elásticos", y entonces podría usted ...ezar a hablar acerca de "ventaja material" ...do tiene la calidad menos, porque su ma...lloso caballo, en un caso dado, valdría 5 ...nes, mientras que la torre inútil de su ...nente valdría sólo 3. Sin embargo, esto nos ...ce extraño, y más bien diríamos algo así: ...ando con el caballo "tiene más que sufi...te compensación por la calidad".

...sto es en buena medida convencional, pe...roblemático. Por los ejemplos de este ca...o y algunos otros, se diría que una torre ...iempre tiene un valor equivalente a cinco ...es, y en algunas posiciones un peón pue...er más valioso que un caballo, aunque se ...ne que un caballo equivale a tres peones. ...lemos a considerar tales ejemplos como ...pciones antes que como la norma, de mo...ue nos sentimos seguros generalizando ...a del valor de las piezas, mientras tra...s de detectar estas excepciones. Con to...iay un gran peligro en tales generaliza...s, porque tienden a convertirse en los ...los dominantes en nuestro pensamiento ...e capítulo 1). Por otra parte, el consejo ...al puede distraer su atención del con... específico en cuestión. No importa que ...orre sea mejor que un caballo *en general*, ...lo está usted jugando una partida. Lo que ...ita saber es si *esta* torre es mejor que ...este caballo en la posición que tiene ante sí.

Nuestra comprensión del ajedrez fue formada sobre la base de que "en general" estos valores materiales resisten el escrutinio, y puesto que nuestra visión de la partida fue establecida sobre esa base, tendemos a conformarnos con la generalización. Los jugadores más fuertes a menudo son capaces de ver cuándo los viejos valores no son apropiados, pero lo que hemos subestimado es que **es extremadamente difícil para la mayoría de los jugadores separar lo general de lo específico.**

Conozco a muchos jugadores a los que les cuesta un enorme esfuerzo incluso considerar la posibilidad de entrar en posiciones con material de menos, porque **asocian equivocadamente pérdida de material con error.** Puede que entiendan que en determinada posición es correcto sacrificar material porque hay otras cosas importantes que intervienen, pero tienen enormes dificultades para captar tales casos, e incluso cuando lo hacen, parece faltarles valor y se aferran, en general, a la seguridad. Pero ése es un serio hándicap porque, como veremos, en el ajedrez hay algo más que el simple material.

El tema más importante aquí es que las posiciones en las que el sistema de puntuación refleja adecuadamente lo que está pasando son contadas. Es muy raro ver una posición en la que un bando tenga, digamos, un caballo que valga exactamente lo mismo que el caballo contrario. No sé *cuán* raro es, por supuesto, y no estoy seguro de cómo podría usted verificarlo empíricamente, pero en mi experiencia del ajedrez, y no me refiero sólo a mis propias partidas, **hay más excepciones que reglas cuando se trata de valorar la fuerza de las piezas.** Perdóneme por el cliché, pero no me parece un error afirmar que "todo depende de la posición". La clave parece radicar en que el ajedrez, como regla, *es* excepcional, en el sentido de que **sólo jugamos una partida cada vez.** Por esto resulta tan peligroso generalizar. Cada partida tiene sus propias reglas, sobre todo en lo que respecta al valor de las piezas.

También hay un sentido más profundo en el que "todo depende de la posición", a saber, el valor de una pieza en cualquier posición dada nunca puede separarse de su tarea, con relación a las demás piezas. De modo que los peones "d" y "c" se conceden más valor el uno al otro que si se los considera de forma individual, y un caballo puede llegar a ser mejor que una torre, quizá debido a cierta estructura de peones, o porque la torre está clavada por un alfil. Así que generalizar acerca del valor de una pieza, como si pudiera tener un valor aislado, es del género idiota también por esta razón, porque la pieza nunca está sola en una partida real. Normalmente, hay muchas otras piezas y peones en su propia posición que afectan al valor de la pieza, y siempre se establecen relaciones con las piezas de su oponente. Es un poco como la forma en que tendemos a enfatizar en aspectos diferentes de nuestra personalidad según con quien estemos hablando. Así, el valor de cada pieza está relacionado con la posición en conjunto, incluidos factores como relaciones entre piezas, armonía y coordinación, y así el principio de que **"el conjunto es mayor que la suma de sus partes" resulta muy apropiado también para el ajedrez.**

Los materialistas acérrimos puede que ni siquiera quieran participar en una charla de este tipo, y podrían argumentar que el material siempre tiene el mismo valor, con independencia de la posición, pero que de algún modo otros factores pueden superar a las consideraciones materiales. Esto haría que aquellos que hacen generalizaciones "estúpidas" no es porque no puedan separar lo general de lo específico, sino porque no son muy buenos en calibrar la compensación.

Puede ser que tras el sacrificio 29...♖f4, en la nota a la jugada 18 de las blancas, partida Tal – Soloviev (al comienzo del capítulo), las negras tengan "material de menos", y es sólo que los otros factores son más importantes en la partida concreta. También puede ser cierto que el alfil de "h8" "valga" tanto antes de que las blancas capturen en "f4" como después. En la partida Saidy – Jansa, los peones negros valen todos un punto y no más, a pesar del hecho de que dos de ellos estén unidos, pasados y avanzados, mientras que el tercero está aislado y es vulnerable. Por extraño que parezca, puede que no haya nada incoherente en esa forma de ver las cosas.

Supongo que los valores materiales podrían ser las constantes en un juego de variables. Me sorprende, sin embargo, como algo peculiar, decir que un peón blanco en la séptima fila, a punto de coronar, vale igual que cuando estaba situado en su casilla inicial, aun dada la clasificación de que le concedemos un valor separado (alto) a la posición de las blancas en conjunto, porque están a punto de ganar material. Puede ser una cuestión de preferencias en cuanto a cómo se obtiene el valor total de una posición. Un peón puede seguir valiendo un punto, y entonces su ventaja se basa en la bonificación extra que usted gana por "la promoción potencial", o un concepto parecido. Como diría el poeta escocés Robert Burns, en apoyo de este argumento, "por mucho que nos asombre, y nos asombra, un peón es un peón, por mucho que eso nos asombre".

En este sentido, el alfil de "h8" de Soloviev puede valer tres peones, con independencia de que haya o no un peón en "e5" que bloquee su diagonal, y no es que sus caballos valgan más porque de repente tenga usted la casilla "e5" y pueda atacar el punto "b2". Los caballos siguen valiendo tres. Es sólo que tiene usted un nuevo valor en la forma de "potencial atacante", "peón pasado" o cualquier otro elemento.

Pero esto vulnera el sentido común. Las perspectivas teóricas pueden hacer mucho daño, y éste es un ejemplo clásico. Quizá nunca haya pensado usted acerca de esto, o no haya sentido la necesidad de hacerlo, pero **toda la noción de "compensación" implica claramente que los valores materiales no son los valores más importantes en una posición, pero que son valores constantes, y es evidente que no es el caso.** Se considera que "compensación" es ese factor variable que se examina *después* de que se ha realizado el balance material, pero esto es muy peligroso. Desde luego, crea el corrosivo hábito de pensar acerca de las posiciones en términos *primero* de material y luego de *calidad*. El factor *tiempo* tiende a pensarse como otro campo

que normalmente despachamos como "tácti-
ca", pero que a menudo se considera sólo en elación a cómo afecta al balance material véase, a continuación, "Las Cuatro Dimensiones del Ajedrez").

Esto es comprensible en cierto sentido, porque todos nosotros vemos las piezas en el tablero (material), y no puede ser más natural el hecho de que asignemos un valor a los elementos visibles. Puede señalar un caballo y decir "tres", porque eso es lo que hemos aprendido y asimilado, pero ¿a qué señala usted cuando quiere demostrar que tiene plena compensación por esos "tres" puntos? Es difícil, porque en cierto sentido la compensación es "invisible" y, por consiguiente, es engañoso etiquetarla con cualquier cifra.

A fin de atenernos a los números, puede o bien asignarle valores numéricos a cosas como diagonales importantes, seguridad del rey, estructura de peones, etc., en cuyo caso ería casi imposible asignar el valor correcto a cada uno de estos factores, o bien podría deducir puntos del valor de las piezas y decir que sus valores no son, después de todo, constantes, lo que también es un problema, porque crea la posibilidad de una situación absurda, ¡en la que tiene una dama de menos, pero ventaja material! Sin embargo, decimos cosas como "mi alfil es mejor que el tuyo", tengo mejor estructura de peones". Con todo, i una pieza es "mejor" que otra, ¿en qué sentido valen, entonces, lo mismo?

Parece que comoquiera que lo miremos, eremos que hay algo más a considerar en uestras evaluaciones que el material. El problema que tenemos es que no hay forma de signarle un valor numérico, de modo que enemos una acusada tendencia a concederle n valor desproporcionado al material, porque odemos contarlo, y subestimar o incluso ignorar otros factores, porque son mucho menos angibles y no hay forma de contarlos. Este es tro problema de inconmensurabilidad: ¿cómo odemos comparar lo tangible con lo intangible? En lugar de explorar este tema con laña y gángsters, propongo que veamos la siguiente partida.

Mercs – Rowson
Sheffield 1999

1.e4 e6 2.d4 d5 3.e5 c5 4.c3 ♘c6 5.♘f3 ♗d7 6.♗e2 ♘ge7 7.0-0 ♘g6 8.♗e3 ♕b6 9.b3 ♗e7 10.a4 cxd4 11.♘xd4 ♘xd4 12.cxd4 0-0 13.♗d3 ♖ac8 14.g3 ♗b4 15.h4 ♘e7 16.♘d2! ♗c3 17.♖b1 ♘f5

Las negras deberían evitar 17...♗xd4, por 18.♘c4! dxc4 19.♗xd4 ♕xd4? 20.♗xh7+.

18.♗xf5 exf5 19.♘f3 f4! 20.♗xf4 ♗h3

Así pues, gano calidad. Esta partida se jugaba en la primera ronda de un torneo de fin de semana, y me enfrentaba a un oponente con más de 500 puntos menos que yo en la escala Elo. Aunque fue muy feo por mi parte, cometí el error de "soplármelo a mí mismo" en este aspecto y pensar que la partida pronto habría terminado. La jugada 20...♗f5!?, con masiva "compensación" sobre casillas blancas, y la opción de ganar calidad a voluntad, le habría planteado mayores problemas prácticos a mi oponente.

21.♗e3 ♕a6?!

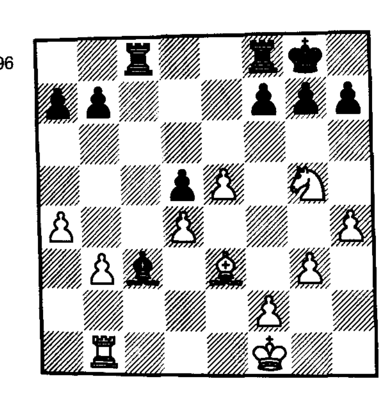
Parecía un buen momento para jugar 21...f6!?, pero en segunda marcha me sentía más que satisfecho de ganar calidad y cambiar material, cayendo así en hábitos arraigados y en la típica receta "cuando tengas material de ventaja, cambia piezas". Esa fue, por cierto, una de las primeras "reglas" que aprendí en la escuela. Sin embargo, hubiera sido mejor que conservase las damas aquí, porque de esa forma sería mucho más arriesgado para las blancas crear contrajuego en el flanco de rey, y a mí me resultaría más fácil proteger "d5" y atacar "b3". Por ejemplo: 21...♗b4!? 22.♘g5 ♗xf1 23.♕xf1 ♗e7 24.♘h3 ♖c3 25.♘f4 ♖d8 26.♕g2 ♖xb3.

22.♘g5 ♗xf1 23.♕xf1 ♕xf1+ 24.♔xf1

Ver diagrama 96

"El resto es cuestión de técnica", como suelen decir. Pero cuando lo dicen, a menudo olvidan que la buena técnica requiere un duro esfuerzo mental, antes que una cómoda labor de aliño. Las negras poseen *material* de ventaja, pero las blancas tienen una posición de mucha mayor *calidad*. El peón de "d5" es muy débil y es fácilmente atacable por el caballo, que puede obligarme a defenderlo pasivamente con una torre. La ventaja de espacio de las blancas y su mayoría de peones en el flanco de rey les conceden un claro plan de avance general en ese sector, mientras que es muy difícil para mis torres emprender nada constructivo. El blanco también es el más útil de los dos reyes. De modo que se trata realmente de una lucha entre calidad de posición y material. Las negras deben demostrar que su ventaja material significa algo, mientras que las blancas deben mantener los aspectos de la posición que hacen que el material sea menos significativo. ¿Qué es lo que determinará la victoria en esta pequeña batalla? *El tiempo*. ¿Serán capaces las negras de hacer rápidamente algo con sus torres que pueda minar la calidad de la posición blanca e impedir que se convierta en algo más importante?

96



Aquí tenemos un ejemplo del fenómeno que más tarde veremos. Hay tres dimensiones en esta posición, de las cuales sólo una es material. Al jugar esta partida, estaba ciego a los aspectos *calidad* y *tiempo* y asumía que mi ventaja material prevalecería, de algún modo, por sí sola. Es cierto que, por diversas razones, estaba muy cansado durante la partida, pero el juego, más bien pedestre, que desplegué a continuación es el resultado natural de pensar que la posición ya estaba ganada a causa de la ventaja material.

24...♗b4?

Despejando la columna "c" y permitiéndole, así, a mi torre penetrar en "c2". Consideremos otras ideas:

a) 24...f6!? era posible, pero no quería complicar las cosas de ninguna forma. Esto es comprensible, dado que pensaba que mi ventaja material era el único aspecto significativo de la posición, pero imperdonable si consideramos los aspectos *calidad* y *tiempo*. Esta jugada mejora la calidad de mi rey y disminuye la calidad del peón extra y la ventaja espacia de las blancas. Entonces:

a.1) 25.♘f3 ♔f7 pone a las negras en condiciones de controlar la situación. La principa baza de las blancas, el caballo, está en una mala ruta y no tiene ningún lugar significativo al que dirigirse. Este cambio de estructura después de 26.exf6 gxf6? no perjudica a la negras, porque las blancas no pueden ataca estos peones. Es más importante controla "e5" y hacer que la mayoría blanca sea inocua Adivine rápidamente qué deben jugar la blancas (piense en la calidad y compruebe e tiempo...). 27.♘g1!? es la mejor tentativa e una mala posición. El caballo "quiere" situars en "f4", pero ¿es eso posible? 27...♗b4 28.♘e2 ♗d6! (¡no! Las blancas entendieron aspecto *calidad*, pero también lo hicieron l negras, y a causa del aspecto *tiempo*, las bla cas no pueden llevar a cabo su plan, con cual el aspecto *material* pasa a ser el más si nificativo de la posición. Las blancas só pueden mejorar la calidad de su caballo cam biando alfiles, pero eso debilitaría "d4", pe mitiéndoles a las torres negras entrar en jueg 29.♗f4 ♔e6!? 30.♖e1 ♔d7 31.♗xd6 ♔x 32.♘f4 ♖fe8.

a.2) Después de 25.exf6 ♖xf6 (25...gx 26.♘e6 ♖fe8 27.♘f4 parece, como mínim jugable para las blancas) 26.♘h3! ♗b4 27.♘ ♖d6, las negras están mejor, pero la posici blanca sigue teniendo calidad, y las neg permanecen atadas a la defensa de "d5". E línea quizá sea ligeramente favorable a las n gras, aunque la tendencia opera a favor de blancas.

b) 24...b5!? parece plausible. Quiero p teger "d5" con una torre activa en "b5", p hay algunos temas tácticos que descorazo

ı a muchos jugadores, incluido yo mismo, ꞔ quería una forma tranquila de convertir el terial extra en victoria. Después de 25.axb5 8 26.e6 fxe6 (26...f6 27.♘h3 ♖xb5 ♖c1!) 27.♘xe6 ♖fc8 28.♖c1, parece que ..♖xb5 es posible, pero es difícil de imagi- que se quiera jugar así, dadas las circuns- cias. Después de 29.♗d2 ♖e8 30.♘c7 ♗xd2 .♖d1 ♖xb3 32.♘xe8 ♗a5, las negras han ıseguido una satisfactoria transformación, ı un mejor final.

Al considerar estas opciones parece que ıgo alguna ventaja en el final, pero es una ntaja mínima, y nada fácil de materializar victoria. Con todo, de algún modo porque ventaja material y no de otro tipo, estamos ıs inclinados a pensar que debería resultar cisiva. Ese fue mi problema durante la par- a. No percibí la urgencia de la situación. ntí la seguridad ficticia de una ventaja aterial estática, pero una vez que el caballo gue a "f4", podríamos decir que las blancas nen ventaja de *calidad*[1]. De modo que de- ría haber usado mi ventaja de tiempo a rto plazo para proceder a una transforma- ón favorable, antes de que se afirmase la ntaja de calidad. Tendemos a pensar que ta- s aspectos de calidad y tiempo son "compen- ción", pero esto, creo, distorsiona nuestra rcepción. En verdad, indica implícitamente ıe el material es el elemento definitivo de re- rencia para evaluar, y así perdemos perspec- a o, al menos, subestimamos los demás ele- entos que deberíamos considerar, y que a enudo son más importantes que el material.

.♘h3! ♖c6

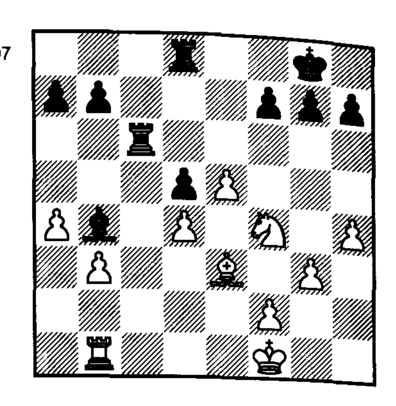
Para impedir las ideas relacionadas con el ovimiento e6 y, quizá, jugar ...♖b6 más ade- nte.

.♘f4 ♖d8

---

[1] El lector no debe confundir este concepto del autor *lidad de posición*), muy empleado en este capítulo, con *calidad* material que resulta de ganar una torre por una eza menor. En inglés la diferencia es muy clara, porque *ality* significa calidad (de posición), mientras que para calidad material se emplea invariablemente la palabra *change*. N.d.T.

97



¿Es la torre de "d8" mejor que el caballo de "f4"?

27.♔g2!

Ahora debería haberme dado cuenta de que necesitaba un plan, pero me limité a confortarme con la idea de que el material acabaría imponiéndose, de modo que continué efectuando jugadas irreflexivas.

27...♔f8?! 28.♔f3 ♔e8 29.g4!

Podía ver que mi oponente estaba empezando a disfrutar, y yo comencé a sentir una desagradable presión. Por otra parte, ya no veía ningún motivo para pensar que las negras estaban mejor.

29...♖d7

Encontré una especie de plan. Quería mejorar la calidad de mi posición, llevando el rey a una casilla más útil en el flanco de dama quizá "b4", pero también podría ser "c5", después de ...♖c2. La dificultad puede atribuirse en parte a *egoísmo*, en el sentido de que no tenía en cuenta las ideas de mi oponente, y también que calculé mal el aspecto tiempo. El juego de las blancas en el flanco de rey es demasiado inminente para tan grandes ideas.

30.g5 ♔d8

Parece sólido 30...g6, pero les permite a las blancas abrir la columna "h" para la torre. Por otra parte, después del cambio en "g6" (hxg6 hxg6), las blancas podrían jugar e6, ganando el peón negro de "g6" y amenazando con coronar el propio.

31.♔g4!

Liberando el peón "f" y tratando de provocar ...g6.

31...♖c2 32.♘h5 ♗f8 33.♘f4!?

Las blancas podían haber sido más ambiciosas, pero una vez que la amenaza ...♗d2 ha desaparecido, simplemente se preguntan qué van a hacer ahora.

33...♔e8

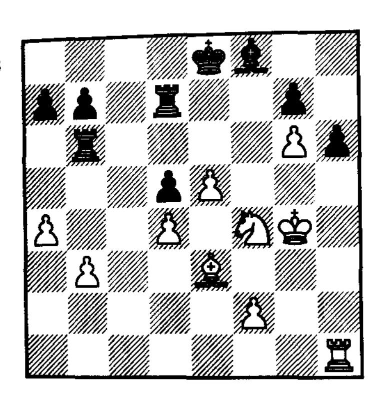
...Humm. Bueno, no puede ser muy malo, y mi rey empezaba a sentirse incómodo en "d8". Por otra parte, y como ya habrá intuido el lector, el control de tiempo estaba amenazando.

34.h5 ♖c6 35.♖h1!? ♖b6 36.g6! fxg6

Abrir la columna "h" parecía demasiado peligroso, y no me gustaba la pinta de un caballo en "g6", después de 36...h6 37.gxf7+.

37.hxg6 h6

98



Una posición crítica.

38.♖c1?

Descuidado. Como vimos en el capítulo 2, cuando se tiene tanta abundancia de elección, es importante percibir que el momento ha añadido "peso". Las blancas han jugado muy bien hasta aquí, pero no han hablado con sus piezas y han demostrado una falta de "sensibilidad a la posición". El caballo desea alguna acción, pero el peón de "g6" es débil. La torre quiere una columna "c" sin oposición. ¿Qué pieza pretende ayudar a que todo eso sea posible? 38.♔f5! se sugiere por sí sola. Dado que tomar en "b3" es peligroso, sentí durante la partida que aquí estaba cerca de perder. Mi única baza es el peón pasado y protegido "h", pero esto dista de ser relevante. Aunque las negras poseen material de ventaja, la posición blanca tiene mucha mayor calidad. Dicho esto, parece que las negras pueden resistir con 38...♖c6 (el inconveniente de que el rey esté en "f5" es que es problemático desplazarlo sin perder "g6", por lo que será difícil emplear el peón "f": no 38...♖xb3? 39.♖c1 ♖b6 40.e6 ♖dd6 41.♖c8+ ♖d8 42.♖c7, cuando las negras parecen estar en apuros, con ♘h5 como amenaza más destacada) 39.♘e6 ♖e7!, y ahora:

a) 40.♘xf8 ♔xf8, y en este momento 41.♖c1!? (no 41.♗xh6? gxh6 42.♖xh6 ♖f7+!) es una jugada que a muchos se les escaparía, puesto que, en general, no nos gusta cambiar torres cuando tenemos calidad menos. Esto se debe, en parte, a que necesitamos una pieza para competir por filas y columnas, pero también porque el bando con dos torres a menudo descubre que una de ella es superflua. Entonces:

a.1) 41...♖ec7 42.♖c5 ♖xc5 43.dxc5 (ést es una interesante tentativa, pero ahora e peón "h" es un factor de peso y puede que la negras estén ya mejor) 43...♔e7 44.e6 (44.f ♖c8 45.♔g4 ♔e6 46.♗d4 ♖f8, y parece qu las negras controlan la situación) 44...♖c 45.♗d4 ♖xe6 46.♗xg7 ♖e2 47.f4 h5 es un interesante posición para análisis, pero qu guarda poca relación con el asunto, dada l fuerza de 41...♖xc1.

a.2) 41...♖xc1 42.♗xc1 me parecía, a pr mera vista, muy prometedor para las blanca gracias a la idea de situar el rey en "e6" avanzar el peón "f", pero hay un importan detalle, que era difícil de apreciar en este mo mento: 42...♖c7 43.♗a3+ ♔e8 44.♔e6 ♖c 45.f4 ♖xb3 46.♗d6 ♖g3! 47.f5 h5, y aquí n veo la forma de movilizar los peones blanco antes (o inmediatamente después) de que alfil tenga que sacrificarse por el peón "h".

b) 40.♘f4 parece bueno, pero quizá no se decisivo, en vista de 40...♖d7, pero las blanca están, desde luego, mejor, en cuanto a qu tienen la opción de forzar tablas, además d algunas prometedoras alternativas. Supong que las blancas deben usar de algún modo s torre. Por ejemplo: 41.♖c1!? ♖dc7 (después d 41...♖xc1 42.♗xc1, la debilidad de "d5" ha que sea difícil para las negras utilizar la tor superviviente, y el caballo lleva a cabo la bu na tarea de contener al peón "h", lo que con

uye una excepción a la regla de que los ca- llos son torpes en la lucha contra los peones torre: 42...♖c7 43.♗e3 ♖d7 44.♔e6, y las ancas están claramente mejor) 42.♖c5!? (es- es radical, pero como vimos en el capítulo gundo, las blancas tendrían que "decidirse a r decididas", si quieren ganar; una cosa es "creer" en tales jugadas, pero muchos tie- n serias dificultades incluso para verlas, ecisamente a causa del *materialismo*) ...♗xc5 43.dxc5. No está claro que las torres an mejores aquí que las piezas ligeras, y las gras corren cierto peligro de ser aplastadas:

b.1) 43...d4 44.♗xd4 ♖d7 es una tentativa ganar para las negras, pero probablemente tén mejor las blancas después de 45.♔e4 a5 .e6 ♖e7 47.♔f5.

b.2) 43...♖xc5! devuelve algún material pa- mejorar la calidad de la posición negra. espués de 44.♗xc5 ♖xc5 45.♘e6 ♖c3!? .♘xg7+ ♔e7 47.f4, es difícil sentirse segu- , pero aunque las blancas parecen estar me- , la lucha debería finalizar en tablas: 47...d4 .♔e4 (48.♘h5 d3 49.g7 ♖c8! 50.♘f6 d2) ...d3 49.♘f5+ ♔f8 50.e6 ♖c6 51.e7+ (si .g7+, ♔g8 52.e7 ♖e6+ 53.♔xd3 h5 54.♔d4 55.♔d5 ♖e1, parece tablas, aunque su- ngo que las blancas pueden seguir jugando) ...♔e8 52.g7 ♖g6 53.♔xd3 h5 54.♔e4 h4 .♘xh4 ♖xg7 56.♘f5 ♖g6. Las blancas no tán peor, pero se diría que en esta línea con- eta las negras se salvan.

...♖c6

Quizá se le escapó esto a mi oponente, o tal z estaba preocupado con perder su peón de 3".

.♖b1?!

Dudo de que la torre se sintiera muy feliz n este desplazamiento.

...♗e7!

Tendencia ascendente. Se amenaza ...♗g5.

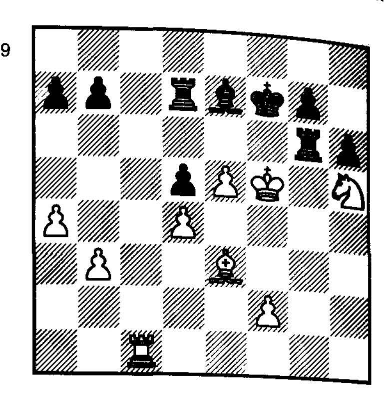
.♘h5 ♖xg6+

No me desagradó eliminar esta espina cla- da en mi campo, pero quizá fui de nuevo lpable de "creérmelo demasiado".

.♔f5 ♔f7 42.♖c1

Ahora debo ganar, pero sigue sin ser fácil, rque las piezas blancas son muy activas y no puedo disputar la columna "c". En este momento pensaba que había una limpia solución táctica, pero resulta que tiene una laguna.

99



42...♖g5+?

Parece una idea muy aguda, e incluso la verifiqué dos veces, pero fui víctima de *materialismo*, y omití un detalle realmente crucial. Es mejor 42...♖b6!, y aunque permite alguna actividad, las negras deben acabar ganando. He aquí una posible línea: 43.♘f4 g6+ 44.♔g4 ♔g7 45.e6 ♖d8 46.♖c7 h5+ 47.♔f3 ♔f6 48.♘xg6 ♔xg6 49.♖xe7 ♖f8+ 50.♔e2 ♔f6 51.♖h7 ♔xe6 52.♖xh5 ♖xb3.

43.♗xg5 g6+ 44.♔g4 gxh5+ 45.♔f5!

Por supuesto. El peón de "h5" es perfectamente inútil, pero dado que es un peón y que no hay otra forma de ganar material en ese turno, no pensé en otra cosa que 45.♔xh5, lo que planeaba al jugar 42...♖g5+. Se trata también de un problema psicológico/cognitivo el hecho de que tendemos a olvidar qué aspectos de la posición han cambiado. Al jugar 43...g6+ sentí placer y alivio, porque estaba haciendo retroceder al rey contrario. No tenía la menor intención de permitir que regresase a "f5" y, en cierto modo, creí que había eliminado tal posibilidad. Pero luego, en un distinto plano de pensamiento, vi esta fugaz táctica y rompí con todas las sensaciones de cautela y los modelos que acompañaban a esas sensaciones. Podríamos abreviar diciendo que cuando tomé el peón de "g6", perdí mi sentido del peligro.

45...♗xg5 46.e6+?

Negligente. La posible explicación de este error es que eran casi las once de la noche, y mi oponente había estado trabajando todo el día. Sin embargo, incluso aquí sentí la presencia del *materialismo*. A las blancas les atraía tanto la idea de ganar una torre a cambio de un simple peón, que se olvidaron de cualquier otra jugada. Después de 46.f4! ♗xf4 47.♔xf4 ♔e6 48.♖g1!, las blancas no están peor.

46...♔e7 47.♖c8

Ahora 47.f4 ♗xf4 48.♔xf4 ♔xe6 es, como mínimo, claramente mejor para las negras, pero era una mejor posibilidad defensiva. Después de todo lo que he estado diciendo, admito que a menudo es buena idea ganar una pieza, siempre que se puede.

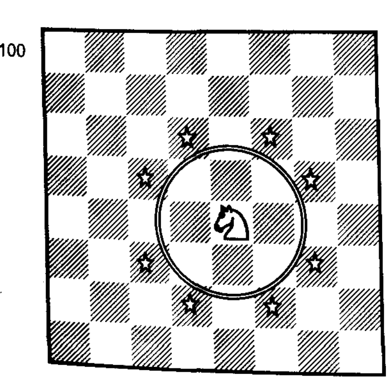
47...♖d8 48.♖c7+ ♔d6 49.♖xb7 ♖f8+

Las blancas se rindieron.

El principal hilo conductor de esta partida fue la lucha entre torre y caballo, que se decidió claramente a favor del caballo. Antes que comparar las dos piezas en términos de puntos, tiene especial valor examinar las piezas con una mirada fresca, permitiéndose a uno mismo ver cosas nuevas. Reitero que tales caricaturas no son modelos a emular, sino sólo ejemplos que pueden inspirarnos una nueva forma de ver las piezas en el tablero y entender sus necesidades y deseos.

El caballo

100



En una ocasión le pregunté al GM Paul Motwani: "Si fueras una pieza de ajedrez, ¿cuál te gustaría ser?", y Paul respondió que un caballo, porque puede llegar a todas partes, aunque sea lentamente. Por esto es por lo que el caballo, que controla bastantes menos casillas que un alfil en el centro del tablero (8 por las 13 del alfil) se considera de un valor similar, porque sólo está limitado por su lenta movilidad, pero no por su capacidad de juego, en esencia ilimitada. Esa capacidad, por supuesto, aún puede realzarse si consideramos el hecho de que el caballo "salta", y en especial su aptitud para bloquear peones enemigos, función que puede cumplir de forma óptima.

La característica más importante del caballo, desde un punto de vista táctico, es que la manera en que mueve no guarda relación con ninguna de las otras piezas, de forma que puede atacar ocho casillas a la vez, sin ser atacado por ninguna pieza que ocupe tales casillas. También vale la pena recordar que un caballo ataca casillas de color opuesto a aquella en la que se encuentra.

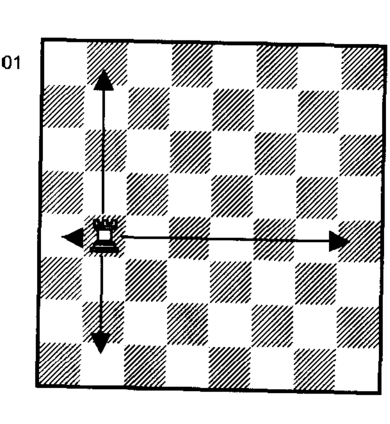
Dicho esto, para ver el valor único de un caballo necesitamos una perspectiva geométrica. Si tratásemos de imaginar el ajedrez sin caballos, descubriríamos un juego empobrecido, con líneas, casillas, columnas, filas y diagonales, pero no curvas. **Deberíamos estar agradecidos a los caballos, porque son las únicas piezas curvilíneas que incorporan un aspecto circular a un juego esencialmente rectilíneo.**

A juzgar por el relato de Donner en *The King*, en una ocasión hubo una cálida disputa en el ajedrez holandés, a comienzos de los años setenta, en relación con la geometría del caballo. Algunos veían el caballo como el bisector de la diagonal del alfil y la recta de la torre, pero esto, según Donner, omite el hecho de que el caballo realiza un salto peculiar. La correcta evaluación del caballo, a ojos de Donner, es que "se mueve en torno a un círculo". El círculo puede verse con simpatía, como en el diagrama 100. El sentido en que "se mueve" guarda relación con su "esencial infinitud" (...). "Pues es la paradoja de esta pieza que, siendo la más saltarina, por naturaleza es también la más estática" (...) "Cualquier otra pieza que no juegue durante una veintena de jugadas o más es una pobre pieza, mientras que en el caso del caballo

ede todo lo contrario, porque a menudo no ra encontrar el lugar que le hace justicia."

Con esto en mente, tiendo a pensar que el allo es una especie de perezoso vaquero a ıos de un caballo, que puede avanzar, pero sólo lo hace a breves trotes, y a menudo a uerza. El vaquero se encuentra en medio de campo con un lazo, y es capaz de controlar círculo en torno a él, en virtud de la amea de reinar sobre cualquiera de las piezas migas que se encuentren en su radio de ión. Así, para mí el caballo es una pieza cinante, con una personalidad misteriosa.

torre


01

la torre, por el contrario, la encuentro allanda. La he situado en "b4", ya que tiene aracterística única de controlar el mismo ıero de casillas (14) desde cualquier lugar que se encuentre, de modo que no añamos nada a su capacidad situándola en una lla central. Esto puede parecerle a usted ente, pero ¡yo sólo lo comprendí, de forcabal, después de convertirme en GM! No ue importe mucho ser consciente de ello, nos dice algo acerca del carácter de la , una pieza de largo alcance, pero que dos dimensiones.

u principal problema es que, puesto que puede moverse en línea recta, requiere al os dos movimientos para alcanzar la ma de las casillas, y normalmente más, do hay peones en medio. Tengo una senn algo freudiana al respecto, a saber, que orres deben sentir una especie de "envidia del alfil". La torre no puede compararse con la dama, pero si lo hace, siente que no está a la altura, porque la dama "contiene un alfil" dentro de sí, puesto que puede moverse también por diagonales, mientras que las torres resienten su ausencia. Si esto le lleva a preguntarse por qué una torre y un alfil no se considera que equivalgan a una dama, es sobre todo porque la dama, capaz de desplazarse de un color a otro, tiene un tipo de alfil "de luxe" ("hermafrodita"), cuya capacidad de movimiento no está limitada a las diagonales de un solo color.

Otro aspecto importante de las torres es que tienen tendencia a necesitar espacio para moverse. Desde luego, en muchas posiciones en que un bando tiene "ventaja espacial", a menudo esa ventaja está definida por el hecho de que sus torres son más activas que las torres enemigas. Por otra parte, las torres son excelentes en columnas abiertas, o cuando pueden acceder a la séptima fila. Quizá el mayor valor de una torre, sin embargo, sea el hecho de que puede "cortar" al rey contrario o proteger a sus peones a lo ancho de una fila. Por último, suelo imaginar la torre como pieza "deslizante" antes que como pieza "que se mueve", porque puede desplazarse con tanta rapidez a larga distancia. Si me obligasen a realizar una caricatura de la torre, diría que es un envidioso patinador debutante (que sólo puede patinar en línea recta, y se siente feliz al borde de la pista), y me excuso de antemano ¡si esto no le ayuda a ganar el campeonato de su club!

¿Somos más materialistas que los ordenadores?

La verdadera cuestión no es si las máquinas piensan, sino si lo hacen los hombres.
B. F. SKINNER

Al ver a un módulo de análisis como *Fritz* o *Hiarcs* desbrozar variantes de ajedrez, es sorprendente comprobar el valor que parece concederle al material en sus funciones de evaluación. Más aún, cuando jugamos con estos programas, somos invariablemente aplastados si cedemos material. Las computadoras toman peones que nosotros ni nos molestaríamos en considerar, y nos demuestran, una y otra vez, que hay muchos menos límites al pensamiento materialista de lo que creíamos. Así, llegamos a la conclusión de que los programas de ajedrez para ordenador son más materialistas que los seres humanos. Ciertamente, hay quienes se complacen en "engañar" a su ordenador, sometiéndolo a posiciones que sabe que evaluará mal, porque en tales posiciones el ordenador concederá un valor desproporcionado al material.

Recientemente, tuve la suerte de poder hablar con el GM Joel Benjamin acerca de los seis meses de su trabajo con *Deep(er) Blue*, antes de que esta computadora derrotase a Kasparov, en mayo de 1997. Benjamin quiso subrayar que hay menos limitaciones para los programas de ajedrez de las que podríamos imaginar, y también despejó mucha desinformación propagada contra el equipo de IBM. En lo que sigue utilizaré *Deep(er) Blue,* como computadora-paradigma de ajedrez, aunque, en realidad, sea absolutamente excepcional. Algunos fabricantes de software comercial para PC piensan que sus funciones evaluativas son mejores que las de *Deep(er) Blue* y que la principal fuerza del programa que venció a Kasparov radicaba en que estaba muy bien programada para enfrentarse a un ajedrez anticomputadora, en gran parte porque Joel Benjamin había trabajado mucho en ello, ¡y también porque puede que Benjamin sea el mejor jugador anti-computadora del planeta! En cualquier caso, distintos programas de ajedrez no siempre "piensan" del mismo modo, pero el proceso básico de emplear funciones de evaluación para seleccionar jugadas es, creo, común a todos ellos.

La visión clave es que la forma en que una computadora piensa tiende a ser mucho más "holístico" de lo que pudiéramos imaginar. De modo que no hay noción de "prioridades" que hagan que una computadora "decida" retirar un alfil atacado en "g4", después de h3, en lugar de capturar el caballo que estaba clavando. Después de todo, no es una cuestión simple para la computadora. Cuando toma una decisión, el programa busca en cada aspecto de la posición dada, "ve" millones de variantes y entonces "se fía de los números", en el sentido de que elegirá la jugada que conduce a posiciones en las que obtenga la mayor puntuación. De modo que no es que a las computadoras se les enseñe a preferir los alfiles sobre los caballos ni nada por el estilo (aunque algunos programas les conceden un valor estático algo mayor, tal vez 0,1). La computadora tendrá en cuenta la decisión, no basándose en prioridades, sino en presuntos desenlaces numéricos.

La relevancia del tema en este capítulo es que al "fiarse de los números", la computadora no siempre se fía del material. **A diferencia de los seres humanos, las computadoras también tienen valores numéricos para consideraciones no materiales.** No hay "preferencias" por el material en relación con otros factores, y la computadora, por supuesto, ni siquiera considera en absoluto "el material" en un sentido abstracto. Lo que es cierto es que, en la mayoría de las funciones evaluativas, los programadores les conceden altos valores numéricos al material, y valores relativamente bajos a factores como estructura de peones, movilidad, seguridad del rey, etc. Por otra parte, en la mayoría de los programas, las piezas tienen valores establecidos. Digamos que un caballo vale 300. Esto formará parte de una puntuación total de 1500, en la que las consideraciones posicionales también son valoradas e incluidas en el total. Ahora bien, si el caballo está mal situado, la computadora no le concede menos puntos al caballo en sí, pero sí "penaliza" al bando en cuestión, rebajando el total a, digamos, 1450, o le suma una "bonificación" si está bien situado, en cuyo caso el total podría elevarse a 1530.

El valor, al considerar esto, es que parece que las computadoras son, en un sentido, "bendecidas" para no ver el ajedrez desde una perspectiva materialista. Al tener números mediante los cuales comparar, no están cegadas por evaluaciones materiales. A diferencia de nosotros, al evaluar pueden detenerse "primero" en el material, y luego en otros factores, en lugar de considerar *simultáneamente* todos los aspectos de una posición, como ma-

terial, movilidad de las piezas, seguridad del rey, estructura de peones, pareja de alfiles, promociones potenciales, etc.

Ésta es una de las razones por las que parecen "ver" las secuencias tácticas mucho más rápidamente que nosotros. No tienen que "pararse" a contar el material como hace la vasta mayoría de jugadores humanos, y *entonces* tienen en cuenta los demás aspectos de la posición. Así, no sólo es un absoluto despropósito llamarles "materialistas" a las computadoras, sino que también es bastante hipócrita. De modo que, a riesgo de ser provocador, diría que **los jugadores humanos están *más* inclinados al *materialismo* que las computadoras, porque las computadoras "piensan" exclusivamente con valores numéricos, mientras que los humanos dividen artificialmente sus pensamientos en aspectos numéricos y no numéricos.**

Unos días antes de enviar el manuscrito, Dave Gomboc, de Edmonton (Canadá), experto en funciones evaluativas de programas de ajedrez, cuando le pedí que revisase este texto, me aconsejó: "Esto no es estrictamente cierto, pues a menudo un programa examinará el material, y quizá uno o dos de los principales rasgos posicionales, y decidirá '¿es posible que esta posición sea mejor que lo que ya he descubierto que podía conseguir?'. Y a veces la respuesta es no. Es como si calculas una posición que está en equilibrio dinámico, y te fijas en una línea en la que quedas con dama de menos... Te dices '¿Es realista pensar que pueda tener compensación por esto?', y si la respuesta es no, descartas esa continuación y buscas otra cosa. La principal diferencia con las computadoras es que pasan revista continuamente a líneas terribles, porque examinan tantas, que resulta efectivo tener en cuenta y aplicar este test." Es ésta una importante advertencia, que mina un tanto mi argumento. Aun así, el punto principal, en el sentido de que las computadoras "se fían de los números" y que estos números no se refieren exclusivamente al material, sigue en pie.

Me gustaría destacar en las últimas partidas de este capítulo, cómo las computadoras difieren de los seres humanos en sus evaluaciones de material, pero en primer lugar, me detendré en una partida que revela algunas de las muchas formas originales en que Gari Kasparov considera el material, y la compararé con la perspectiva de una computadora, donde tal comparación parezca útil. Las notas se basan en los comentarios del propio Kasparov para la revista *New In Chess* (nº 3, 1997), y en sus notas en *Informator 69.*

Shirov – Kasparov
Linares 1997

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 ♘g4 7.♗g5 h6 8.♗h4 g5 9.♗g3 ♗g7 10.♗e2 h5 11.♗xg4 ♗xg4 12.f3 ♗d7 13.0-0 ♘c6 14.♗f2 e6! 15.♘ce2

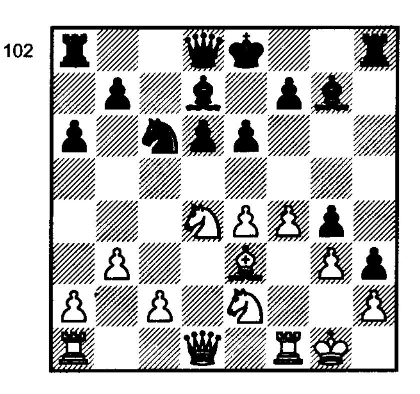
"Inmediatamente percibí que esta jugada no era muy buena, ya que crea una cierta desarmonía entre las piezas blancas, y encontré una bonita forma de confirmar esta evaluación". (GK). 15.♘xc6 ♗xc6 16.♗d4 ♗e5! =.

15...♘e5 16.b3 g4! 17.f4 h4! 18.♗e3

18.c4 g3 19.hxg3 ♘g4 les concede a las negras un fuerte ataque contra un rey mal avituallado.

18...h3 19.g3 ♘c6

102



"La importancia futura de la gran diagonal 'a8-h1' aún no está clara, pero por mi experiencia puedo garantizar que el rey blanco está potencialmente en una posición mucho peor que su colega negro. Cualquier ulterior apertura de la gran diagonal o la aparición de la dama en la segunda fila puede crear una amenaza mortal en 'g2'. En realidad, **el peón de**

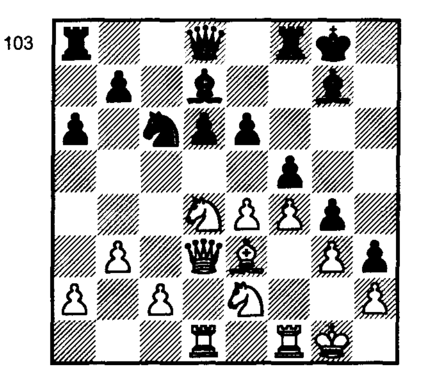
'h3' puede considerarse como una ventaja material de las negras, porque es tan importante que podría valorárselo como toda un pieza. No sólo ayuda a la dama a crear amenazas de mate, sino que en la mayoría de los finales este peón garantizará a las negras una ventaja decisiva, debido a las amenazas que pueden crear contra el peón de 'h2', y caído éste, el peón 'h' negro estaría muy cerca de su casilla de promoción." (GK).

Un comentario altamente instructivo desde una perspectiva humana (aunque, desde luego, algo exagerado). El GM Joel Benjamin me dice que *Deep(er) Blue* tenía un "modelo" para reconocer este tipo de peón torre muy avanzado, pero estoy seguro de que su valor numérico ni remotamente se acercaría al de una pieza. Por otra parte, Dave Gomboc me sugiere que, aunque no dispone de conocimientos de primera mano acerca de las funciones de evaluación de *Deep(er) Blue*, los programas fuertes sin duda evaluarían esta estructura del flanco de rey como favorable a las negras. Sin embargo, no sería en la forma de reconocimiento de modelos con que los seres humanos estamos familiarizados. En lugar de ello, "la computadora deduciría puntos de la pobre seguridad del rey blanco y la debilidad del complejo de casillas de un color, porque los peones blancos distan de ofrecer la cobertura 'f2-g2-h2 a un rey en g1' ('la caja' –véase página 200); lo que es peor, las negras tienen un fuerte control de 'g2' y 'f3', y 'g2' es una casilla adyacente al rey blanco. Para complicar más el problema, las blancas ni siquiera tienen un alfil de casillas de ese color para tratar de limitar el daño. Con todo, y según el programa, los términos de penalización pueden afectar sólo a sus mecanismos más sofisticados, cuando el programa puede ver que las negras comienzan a explotar estos factores dentro de su horizonte de búsqueda. Para entonces puede que sea demasiado tarde, a efectos de que el programa pueda hacer algo al respecto."

Sospecho que la comprensión de Kasparov del valor de esta estructura está, en gran parte, basado en la memoria, que por supuesto también tienen las computadoras, aunque sus memorias carecen de contenido emocional. Es como si Kasparov hubiese visto o jugado muchas partidas con este tipo de estructura y que le dejaron una impresión favorable o desfavorable, induciendo sensaciones de confianza o de temor. Por otra parte, un ser humano se siente incómodo con la sensación de que el peón de "h3" *siempre* será un factor en la partida, mientras que una computadora ve el peón de la misma forma que en otras posiciones. Kasparov sabe también lo desagradable que esto es psicológicamente en general, como revela el término emotivo *alien*[1], que más adelante emplea para describir el peón de "h3".

20.♕d3 0-0 21.♖ad1 f5!

103



22.c4

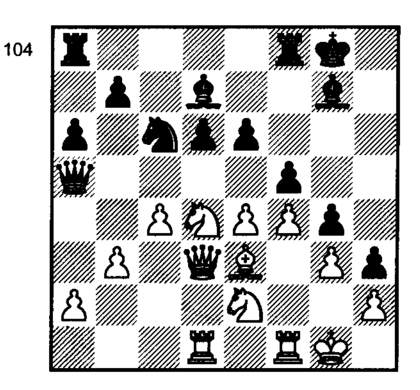
22.♘xc6 ♗xc6 23.exf5 (23.♕xd6 ♕xd6 24.♖xd6 ♗xe4 25.c4 e5 "de inmediato, para evitar el cambio de alfiles de casillas negras" es ligeramente mejor para las negras, según Kasparov; nótese el valor que Kasparov concede a los dos alfiles) 23...exf5 24.♗d4 ♗e4 25.♕d2 d5 es la línea indicada por Kasparov como ligeramente mejor para las negras. Muchos jugadores detectarían el "alfil malo" de "e4" y las "debilidades" en torno al rey negro, pero es importante ver estas cosas en su justa perspectiva. Las principales características de la posición sigue siendo la debilidad a largo plazo del rey blanco y la "ventaja material" de las negras en la estructura del flanco

[1] Esto puede traducirse, naturalmente, por *extraño*. Pero teniendo en cuenta la muy popular película *Alien, el octavo pasajero*, he preferido dejarlo tal cual, para que el lector perciba una imagen más fuerte de extrañamiento, como seguramente quiso suscitar Kasparov. N.d.T.

de rey. Es concebible que el flanco de dama blanco pueda debilitarse también (la dama puede llegar a "a3", se puede avanzar el peón "a" y la columna "c" está semiabierta). Será extremadamente difícil atacar o ganar "d5", debido al alfil monstruo de "e4", de modo que este peón, realmente, no es "débil" en absoluto. Ciertamente, la estructura es, en esencia, una buena noticia para las negras, debido a su espacio extra y a la columna "c" semiabierta.

22...♕a5

104



Al comentar la posición, tras 22.c4, Kasparov aporta una excelente muestra de su resistencia al *perfeccionismo*: "Después de la textual, las negras tienen que proceder a nuevas elecciones. Sentí que tenía que jugar rápidamente, así que hicé 22...♕a5". Esta jugada tiene mucho sentido, aunque sólo sea porque ataca en "a2" y conecta las torres. Sin embargo, sus notas en *Informator 69* mencionan 22...♕e8!?, sin comentarios, dirigiéndose a "f7" o "g6", desde donde la dama asegurará el flanco de rey y actuará sobre casillas blancas, el complejo más vulnerable de su rival. Esto también permitiría evitar la oportunidad igualadora de Shirov (23.♕d2), aunque no la jugó en la partida. Lo que me parece instructivo es que Kasparov sintió que pensar no era aquí lo apropiado. Sencillamente, tomó una decisión sobre bases intuitivas y puso la pelota en el campo de su oponente. Leyendo entre líneas, parece que el hecho de que Shirov no tuviese tiempo para serenarse en cuanto a lo que iba a suceder, era más importante que buscar la máxima exactitud ante el tablero.

23.♘c3?

Kasparov califica esta jugada de grave error, en parte porque el caballo está "indirectamente colgando" (debido a la dama de "a5" y al alfil de "g7"), y también porque las blancas no aprovechan la ocasión de cambiar damas. La dama negra tiene más perspectivas de causarles problemas a las blancas que a la inversa, y esto, según Kasparov, es porque "...el rey blanco posee un fuerte *alien* en su campo: el peón de 'h3'. Las blancas deben tener sumo cuidado, pues el primer jaque a su rey bien podría ser el último." Esta última frase es un tanto literaria, pero a muchos jugadores podría sorprenderles el hecho de que Kasparov no parezca preocupado por su propio rey. Lo cierto, sin embargo, es que está perfectamente seguro, pues las blancas no pueden crear ninguna amenaza a su entorno. De modo que la "regla" que recomienda no avanzar los peones enfrente de su rey no tiene por qué dominar sus pensamientos. La clave es no pensar en la regla, sino sacudirse sus conceptos previos y **mirar** la posición.

Las blancas deberían haber jugado 23.♕d2! "Es curioso que Shirov ni siquiera considerase esta jugada. Probablemente no quería cambiar damas, pero este cambio le hubiera dado un juego normal." ¿Recuerda lo que dije acerca del cariño por la dama? Parece que ni siquiera el gran Shirov es inmune a él. 23...♕xd2 24.♖xd2 ♖f7, y ahora:

a) Después de 25.♖fd1 ♗f8 26.♘c3 ♖e8 27.exf5 exf5 28.♘d5 ♗g7, prefiero las negras, y Kasparov señala que los dos alfiles y la estructura de peones en el flanco de rey compensan las debilidades sobre la columna "d".

b) 25.♘xc6 ♗xc6 26.♖xd6 ♗xe4. "El peón de 'e6' difícilmente está colgando, porque después de 27.♖xe6 ♖d8, las negras ocupan la columna 'd' y pueden afrontar el futuro con optimismo." (Kasparov). 27.♗d4 se contesta con 27...♗f8!, pues evitar la pérdida de los dos alfiles es más importante que conservar el peón de "e6". Esto demuestra de nuevo una profunda comprensión del material. 28.♖xe6 ♖d8 concede a las negras, como mínimo, "buena compensación" por el material, y des-

de luego sería más fácil jugar con este bando. También vale la pena mencionar que *Deep(er) Blue* no le asigna un valor más alto al alfil que al caballo, pero sí concede puntos de bonificación por la pareja de alfiles. Nos detendremos sobre esto con mayor detalle al tratar del alfil.

23...♖ae8

El resto de la partida es bastante temático, aunque con algunos errores por ambas partes. En cualquier caso, ya ha sido comentada en diversos lugares y me limitaré a transcribir las demás jugadas, porque esta lucha ya ha sido exprimida con más que suficiente material.

24.♖fe1? e5! 25.♘xc6 ♗xc6 26.b4 ♕a3?! 27.b5 exf4 28.♗xf4 axb5 29.cxb5 ♕c5+ 30.♗e3? ♕xc3 31.bxc6 ♕xc6 32.♕xd6 ♕xe4 33.♕d5+ ♕xd5 34.♖xd5 ♗c3 35.♖e2 ♖e4 36.♔f2 ♖fe8 37.♖d3 ♗f6 38.♖ed2 ♖xe3

Las blancas se rindieron.

Angustia

Cuando la única herramienta que tienes es un martillo, cada problema empieza a parecerse a un clavo.
ABRAHAM MASLOW

Parece que el *materialismo* está tan profundamente incrustado en nuestra mente ajedrecística, que estamos inclinados a sentirnos incómodos cuando tenemos material de menos, incluso sin tener en cuenta las demás características de la posición. En realidad, un aspecto importante de este pecado es el fallo de no utilizar debidamente sacrificios prometedores, porque pensamos demasiado en "hacer caja". En este sentido, el GM Efim Geller aporta una visión muy perspicaz, al comentar las razones de la derrota de su oponente, en la partida nº 19 de su libro *The Application of Chess Theory* (*La Aplicación de la Teoría Ajedrecística*, no publicado en castellano. N.d.T.): "Las negras pierden el rumbo... por el deseo puramente subconsciente de restablecer la igualdad material a la primera oportunidad. Sucede a menudo que, tras haber sacrificado un peón, un jugador busca no hacerse con la iniciativa, sino recuperar cuánto antes el material sacrificado. Se trata de un error típico, pero que cometen, de forma instintiva, hasta los más fuertes y experimentados maestros."

Es "instintivo" porque tenemos una gran tendencia al *materialismo.* Parece que nuestra experiencia anterior del ajedrez ha creado ciertas disposiciones psicológicas de las que nos cuesta mucho desprendernos. No sé cómo lo habrá vivido usted, pero antes una desventaja material solía asociarse con derrota, pena y la esperanza de recuperar pronto el material. Cuando jugaba por mi escuela, también lo asociaba con culpabilidad, porque, a veces, mis compañeros observaban mi tablero y cuando veían que tenía material de menos me miraban con aire preocupado.

Ya sea debido a estas tempranas experiencias o al carácter tangible del material, parece que muchos jugadores experimentan considerable **angustia** cuando tienen desventaja material. Esta sensación a menudo se convierte en otra: el deseo de eliminar esa angustia restableciendo la igualdad material. Tal actitud plantea importantes restricciones a los diversos problemas que puede usted crearle a su oponente. Por otra parte, ¡tampoco es fácil jugar con material de ventaja! Ciertamente, en tales casos el jugador con ventaja también suele estar angustiado. En particular, solemos comenzar a pensar en términos de "técnica", de una forma en que no lo hacemos cuando tenemos ventaja de tiempo o calidad de posición, y también tememos que se nos escape nuestra ventaja material y no encontremos la forma de sustituirla.

El GM ucraniano Romanishin ha invertido mucho tiempo de su carrera en jugar, con un peón menos, agudas líneas de la Catalana. Dice que sus oponentes tienden a sentirse muy incómodos cuando tienen material extra, porque el desequilibrio material hace que les resulte difícil jugar "normalmente".

De nuevo, vuelve a plantearse el hecho de que en una posición hay bastantes más cosas que la situación puramente material. Si tomamos un ejemplo como el Gambito Benko Aceptado (1.d4 ♘f6 2.c4 c5 3.d5 b5 4.cxb5 a6 5.bxa6 g6 6.♘c3 ♗xa6), el jugador con blancas parece tener un peón limpio durante mu-

cho tiempo, pero a menos que sea usted un fuerte jugador que ha estudiado minuciosamente esta variante, le resultará muy difícil evitar deambular sin plan concreto, con el vago objetivo de "materializar su peón extra". Debido en parte a este tipo de dificultad, muchos jugadores fuertes devuelven rápidamente el material, a cambio de otros tipos de ventaja, derivando a posiciones más fáciles de jugar y más desagradables para su oponente de turno. Ser capaz de realizar este tipo de transformaciones, a saber, ganar material para devolverlo y sacrificar luego, ganar material de nuevo, esta vez en el final, etc., es un aspecto muy importante del arsenal que debe tener el jugador de ajedrez. Esto está relacionado con algo que sale fuera del objeto de este capítulo: la importancia de la iniciativa. Pero la idea básica es que haríamos bien en aflojar nuestro apego instintivo al material, y progresar pensando el ajedrez de forma pluralista.

En la siguiente partida podrá ver al autor buscando cambiar material por otras ventajas, pero luego es atenazado por una sensación de angustia en un momento crucial.

Rowson – Yuneev
Wijk aan Zee 2000

1.e4 c5 2.Cf3 e6 3.d4 cxd4 4.Cxd4 Cf6 5.Cc3 d6 6.g4 Cc6 7.g5 Cd7 8.Cdb5 Cb6 9.Af4 Ce5 10.Dh5 Cg6 11.Ae3 a6 12.Cd4 d5!? 13.0-0-0!? Ab4 14.Cde2 Cc4 15.exd5 Da5! 16.Rb1 Cxb2 17.Rxb2 Da3+ 18.Rb1 Axc3 19.Cxc3 Dxc3 20.Td3 Db4+ 21.Tb3 De4 22.Tg1 Dxd5 23.Ag2

Durante la partida sentí que las blancas deberían tener aquí compensación más que suficiente, pero quizá estaba demasiado confiado, porque las negras tienen pocas debilidades a las que aferrarse, y mis opciones son limitadas a causa de la debilidad de mi propio rey.

23...Dc4 24.Ac1!? e5 25.Af1! Dh4! 26.Dxh4 Cxh4 27.Aa3 b5

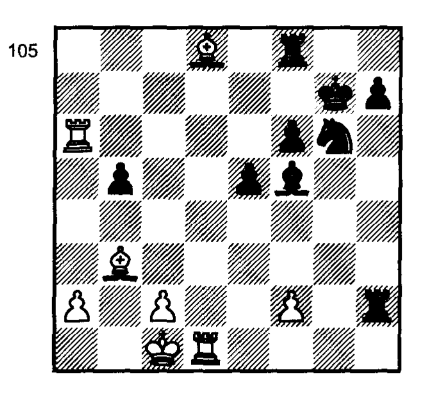
Aquí comencé a preocuparme con la idea de que tal vez estuviese peor, y creo que esto le quitó presión a mi oponente, aunque sólo fuese a un nivel psicológico/"telepático". En mis notas posteriores a la partida, escribí: "Cuando las cosas resultan ser más difíciles de lo que pensabas que serían, es importante conservar el equilibrio y la confianza en uno mismo, y recordar que tu oponente también está acusando la presión".

28.Te3! Ae6 29.Ae2! Cg6 30.Td1! f6!? 31.gxf6 gxf6 32.Af3 Ta7 33.Ac5 Tc7 34.Ab6 Tc4 35.Ta3 Ac8! 36.Tad3!? Rf8!?

36...e4! deja a las blancas luchando por encontrar suficiente compensación en casillas negras, pero la posición sigue siendo tensa.

37.Td6 Rg7 38.Ad5 Tb4+ 39.Rc1!? Af5 40.Ad8! Tf8 41.Ab3 Th4!? 42.Txa6 Txh2

105



Esta posición crítica se produjo justo después de ciertos apuros de tiempo, en los que subjetivamente sentí que llevaba la delantera. Había estado con peón menos la mayor parte del juego, durante el cual tuve una considerable iniciativa, basada en la pareja de alfiles y ventaja en desarrollo. Aun así, lo mismo que mi oponente estaba preocupado por alguna táctica ejecutora, yo lo estaba acerca de que mi iniciativa se disipase, quedando con peón menos contra un ruso. ¡Desde luego, no sería la primera vez! De modo que cuando vi la ocasión de recuperar "mi" material, conservando los dos alfiles, consideré que era la consecuencia lógica de mi juego hasta ese momento, y me metí de lleno en ella. No me detuve mucho a pensar, porque me parecía inconcebible que pudiese haber algo mejor. No obstante, de haber pensado menos en el equilibrio material y más acerca de la posición en

conjunto, podía haber sometido a mi oponente a una considerable presión.

43.♖dd6?!

Por tentador que esto pueda haber sido, realmente debería haber visto que conducía a una posición *tablista*. En cierto modo asumí que se cambiaría un par de torres, lo que probablemente permitiese a mi rey cubrir el peón "h" y, por supuesto, estaba bastante satisfecho de haber retirado del tablero todas esas damas en potencia del flanco de rey. Tenía, sin embargo, una buena alternativa, que mantiene más tensión en la partida: 43.♖a7+! ♔h6 44.♗b6! Ahora sigo teniendo material menos, pero un rápido "jaque de calidad" me dejaría en una posición confortable. La coordinación de las negras ha sido seriamente alterada: su rey está incómodo y su peón "h" está bloqueado. La torre negra de "h2", que no coopera con el resto de su ejército, parece especialmente estúpida. Por otra parte, le resultaría muy difícil defender el peón de "b5", lo que pronto me permitiría volver a tener el material igualado, así como todo lo demás. En general, creo que las blancas están claramente mejor.

43...♖xf2

Después de la variante 43...♖xd8 44.♖xd8 ♖xf2 45.♖g8+ ♔h6 46.♖xf6, las blancas tienen todas las posibilidades ganadoras.

44.♗xf6+ ♔h6!

Es prometedor 44...♖xf6!? Durante la partida, incluso vi una línea de juego coherente que finaliza a favor de las negras: 45.♖xf6 h5 (el pequeño ejército negro opera muy bien conjuntamente; cuando hay tantos desequilibrios, los valores materiales convencionales tienen importancia relativa) 46.♖fb6?! (46.a4 bxa4 47.♗xa4 h4 48.♗e8) 46...h4 47.♖b7+ ♔h6 48.♖xb5 h3 49.♖xe5 h2 50.♗d5? ♖xc2+ 51.♔d1 ♖c5, y las negras ganan.

45.♗xe5 ♔g5

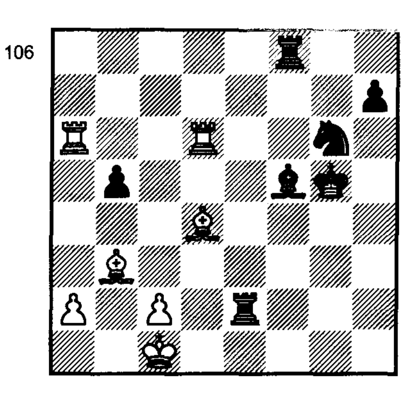
La posición comienza a estabilizarse, pero ahora las negras están muy bien coordinadas, y la fuerza de su peón "h" y su rey de apoyo son tan importantes como los dos alfiles.

46.♗d4

46.♗f6+ ♔g4 47.♖d2!?

46...♖e2!?

106



La torre está bien situada en la segunda fila, sobre todo porque limita la actividad de mi alfil de "b3". Sin embargo, esto pierde algún tiempo, así que hay que decir algo a favor del ritmo. No he efectuado un análisis concluyente de esta posición, pero parece que, en general, podría catalogarse de "confusa", aunque tendente a la igualdad. En la mayoría de las líneas, las blancas tendrán que entregar un alfil por el peón "h", pero las negras perderán su peón "b". Esto dejará a las negras con una pieza extra, pero sin peones. Sin embargo, hay bastante campo para equivocarse, como se desprende de la siguiente línea: 46...♖f1+ 47.♔d2 h5 48.♖ab6 (48.♖d5 h4 49.♗c5 ♖b8 50.♗d6 ♖e8 51.♖xb5 h3) 48...h4 49.♖xb5 h3 50.♗e3+ ♘f4 51.♖d4 h2 52.♗d5 ♖d8 53.♗e4 ♖xd4+ 54.♗xd4 ♘e6!, y las blancas deberán tener mucho cuidado para no perder.

47.♖ab6 h5 48.♖xb5 h4 59.♔d1! ♘f4! 50.♗g7

Quizá haya algo mejor para las blancas, más o menos en este momento, pero la tensión nerviosa de la primera mitad del juego me había vaciado y no tenía energía para buscar, no digamos ya para encontrar, una línea convincente. Incluso ahora me parece que hay numerosos callejones sin salida para las blancas, y el peón "h" sigue siendo el factor más importante de la posición.

50...♖fe8 51.♗f6+

Se diría que 51.♖f6 es prometedor, pero no hay nada que se parezca al K.O., y es emocionalmente difícil permitir que las negras conserven esa potencial dama en "h4". Después

de 51...♖e1+ 52.♔d2 ♖1e5 53.♖xe5 ♖xe5 54.♖f8 ♖e2+ 55.♔d1 h3 56.♗h6+ ♔xh6 57.♖xf5 ♖f2, por dar un ejemplo plausible, las negras ganan.

51...♔g4 52.♗xh4

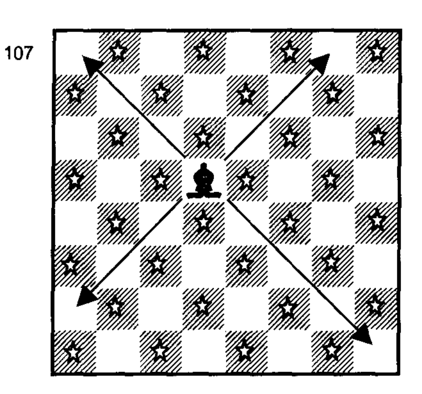
Es una buena decisión práctica tomar el peón "h". Esto me permite jugar "a dos resultados", manteniendo una cierta presión. Sin embargo, mi experimentado oponente estaba listo para el desafío.

52...♖h2! 53.♗f6 ♖ee2 54.♔c1

Mi propuesta de tablas fue oportuna, por cuanto apenas podía seguir pensando. Las negras disponen de algunos temibles trucos tácticos, pero en cualquier caso, el mejor juego por ambas partes parece conducir a tablas: 54...♗xc2 55.♗xc2 ♖xc2+ 56.♔b1 ♖xa2 57.♖b2.

Tablas.

El alfil



Cuando pienso en el alfil, me acuerdo de Aristófanes, el famoso autor cómico que aparecía como personaje en los *Diálogos* de Platón[1], quien sostenía que hombres y mujeres eran, originariamente, hermafroditas con ocho extremidades, espalda contra espalda, complementándose perfectamente el uno al otro. Estos hermafroditas se hicieron tan fuertes y vigorosos que trataron de atacar a los dioses. Zeus decidió que la única forma de acabar con su maldad era debilitarlos, y así, los biseccionó, separando a hombres y mujeres. Dice la leyenda que desde entonces han estado buscándose unos a otras.

Aunque no existe evidencia histórica que lo respalde, no puedo sino sentir que la pareja de alfiles era, en sus orígenes, una sola y gloriosa pieza, que patrullaba majestuosamente por todas las casillas del tablero.

Desde luego, hay algo trágico acerca del alfil, pero como mejor se aprecia es a la luz de sus virtudes: en el centro controla 13 casillas y dos rincones. Tiene el beneficio de ser una pieza de largo alcance que, por ejemplo, controla "a8" desde "h1" lo mismo que desde "b7". Por otra parte, el alfil puede seguir controlando "a8" desde cualquier casilla de esta diagonal que parte de "a8". Esto le concede al alfil una capacidad que el caballo no tiene, a saber, que puede continuar protegiendo o atacando algunas de las casillas que controlaba antes de moverse (no había pensado explícitamente en esto, hasta que leí el excelente libro de Mayer, *Bishop vs Knight: The Verdict* – Alfil contra Caballo: el Veredicto).

Por otra parte, al alfil se le concedió el vigente valor numérico antes de que el fianchetto fuese moneda corriente. Esta forma de desarrollo a menudo utiliza la fuerza a larga distancia del alfil de forma tan efectiva, que es muy posible que, al omitir uno de los importantes papeles que es capaz de desempeñar, pueden no haber entendido bien al alfil y no haberle dado un valor más preciso.

Sin embargo, sin importar lo bien situado o efectivo que pueda ser, el alfil está cruel y fundamentalmente limitado. Podríamos decir que está impedido en cuanto a su visión, puesto que sólo puede ver la mitad del tablero.

En esto radica el valor de "los dos alfiles", que, en mi caso, sólo comencé a apreciar hace poco. Todos sabemos que los dos alfiles constituyen una baza, pero es útil entender por qué es así. En este sentido, no es una exageración decir que he aprendido más acerca de los dos alfiles en Platón que en cualquier manual.

En primer lugar, hay que tener en cuenta que los dos alfiles en el centro del tablero (los hermafroditas) controlan nada menos que 26 casillas, sólo una menos que la dama centralizada, y las mismas que dos torres, aunque

---

[1] Platón, *Diálogos*. (El banquete, 189 c2 -193 c1)

éstas controlen dos casillas por partida doble. La clave está en que se complementan perfectamente el uno al otro, lo mismo que, según alegaba Aristófanes, el hombre y la mujer. Todos los puntos fuertes del alfil se mantienen, pero sus inconvenientes no resultan evidentes mientras vea "los dos alfiles" no como *dos* piezas, sino como *una.* Ésta es la razón por la que los legendarios "dos alfiles" tienen una prensa de la que carecen los "dos caballos". Aunque los dos caballos pueden resultar muy efectivos, no hablamos de ellos como una pareja, porque no hay nada que pueda hacer un caballo que el otro no pueda, porque en principio, no hay un gran cambio si se los considera como un par. No tiene más sentido hablar de la pareja de caballos que de la "pareja de torres" o de la "pareja de damas". El aspecto "par" o "pareja" es redundante. Puede que haya cosas buenas acerca de "los dos caballos" en una determinada posición, pero sería puramente accidental, ya que no hay razón, en principio, por la que un par de caballos deba importar más que la suma de las partes. Por otro lado, un alfil puede compensar los defectos del otro *mientras se ocupa de sus propias carencias.*

Así que lo que sucede cuando se captura el alfil enemigo, no sólo es que se elimina una pieza de valor, sino que también se "debilita" al otro alfil. Mientras que antes formaba parte de una pareja de piezas que podía atacar y controlar todo, ahora está "solo" y, en cierto modo, impotente en la mitad del tablero. Por consiguiente, también *es menos amenazador incluso en la mitad que controla,* porque los "habitantes" del complejo de color del alfil saben que pueden retirarse a puerto seguro, llegado el caso, en el complejo del otro color. Imponer algo así a su oponente es un logro significativo, casi como si en ese proceso ganase material. Puede que esto estuviese subyacente en el comentario de Tony Miles, en el sentido de que los alfiles constituyen una ventaja con la que se puede ganar.

Así, cualquier escéptico que piense que el tema de "los dos alfiles" es una invención de los comentaristas para tener algo sobre lo que escribir, deberían pensar sobre ello. En apoyo de este punto, vale la pena señalar que John Watson concluye un informe estadístico sobre los dos alfiles con estas palabras: "Aunque podemos seguir diciendo que la fuerza de los alfiles o los caballos depende de las características concretas de la posición, también es cierto que en la mayoría de las posiciones, los dos alfiles se impondrían, tanto a la pareja de caballos como al dúo alfil y caballo". Por otra parte, los programas de ajedrez para ordenador han concluido, desde hace mucho, que alfil y caballo merecen un valor idéntico o casi, mientras que conceden una bonificación adicional por la posesión de la pareja de alfiles. Resumiendo, hay mucho que decir a favor de concebir el alfil como **"la mitad" de una pieza poderosa, que vale más del doble de su valor.** Esto le ayudará a apreciar sus puntos fuertes y débiles. Veo el problema lógico que esto plantea, por supuesto, pero eso no hace sino reafirmarme en este planteamiento.

¿Trozos de madera o bloques de energía? La fórmula $E=mc^2$ del ajedrez

Pero si cada gramo de material contiene esta enorme energía, ¿por qué ha pasado tanto tiempo desapercibida? La respuesta es bastante simple: mientras ninguna energía se desprenda externamente, no puede ser observada. Es como si un hombre que fuese fabulosamente rico nunca gastase un céntimo: nadie se enteraría de lo rico que era.
ALBERT EINSTEIN

El hecho de que la masa de una partícula sea equivalente a cierta cantidad de energía significa que la partícula no puede verse ya como un objeto estático, sino que debe concebirse como un modelo dinámico, un proceso en el que interviene la energía, que se manifiesta como masa de la partícula.
FRITJOF CAPRA
El Tao de la Física

Cuando juegas contra Kasparov, las piezas comienzan a moverse de otra forma.
GM EVGENI BAREEV

Es hora de considerar la forma en que podemos superar nuestra propensión al *materialismo*. Mis dos principales sugerencias son muy diferentes, pero ambas contienen la idea de que en una posición de ajedrez siempre deben verse muchas más cosas que el mero aspecto material. Mi primera sugerencia está tomada de la ciencia, y se me ocurre que la formidable ecuación $E=mc^2$ es importante para el ajedrez. La sencillez de la ecuación se presta fácilmente a distorsiones, de modo que mi objetivo es considerar su esencia, a saber, que la masa (material) y la energía (lo que una pieza puede hacer) son, en cierto sentido, una misma cosa, sin pretender que esto encaje en el ajedrez de ninguna forma cómoda o científicamente válida. Si puede seguir mis razonamientos por un rato, parece que una aplicación creativa de esta fórmula puede ayudarnos a romper los grilletes del *materialismo.*

El punto de partida es que el ajedrez es un universo cerrado, y como el universo, contiene materia y energía. Mi idea es establecer un sugestivo vínculo entre "material" en ajedrez y "materia" en física. Si me sigue hasta aquí, entonces dado que la "masa" es la característica fundamental de un cuerpo (pieza de ajedrez), determinada por la cantidad de materia (valor material) que contiene, empezamos a ver que cuando discutimos acerca del valor de una pieza de ajedrez, la analogía física sugiere que estamos preguntando cuánta masa contiene. Ahora, $E=mc^2$ nos dice que la masa, al multiplicarse por un número constante (grande), nos da el equivalente en energía. ¿Aún me sigue? Bien. Si acepta usted que el *materialismo* es un problema en ajedrez, quizá podamos resolverlo examinando el objeto del problema (materia) de una forma distinta. **La clave es ver las piezas no como pedazos de madera, sino como bloques de energía.**

Cuando nos referimos a un rey *activo*, o a cualquier otro tipo de *actividad*, ¿qué queremos decir? Me parece que nos estamos refiriendo, de forma implícita, a una especie de **energía.** Ahora bien, *energía* significa muchas cosas diferentes, pero la definición básica es que la energía es *la capacidad operativa de un sistema.* Releyendo la cita de Capra, que encabeza la sección, desde una perspectiva ajedrecística, y sustituyendo masa por valor material, partícula por pieza, y energía por la capacidad de hacer algo útil en una posición, tenemos esto: "El hecho de que el valor material de una pieza sea equivalente a cierta cantidad de energía significa que la pieza no puede verse ya como un objeto estático, sino que debe ser concebida como un modelo dinámico, un proceso en el que interviene la capacidad de hacer algo útil en la posición, que se manifiesta como el valor material de la pieza".

Esto sugiere que deberíamos contemplar las posiciones de ajedrez desde la perspectiva del material (la masa o cantidad de piezas) y de la energía (lo que pueden hacer). Ahora bien, esto no es una revelación, y hasta cierto punto eso es lo que hacemos en cualquier caso, pero en un contexto ajedrecístico nos costará mucho considerar equivalentes el material y la energía. En verdad, vemos invariablemente las piezas, antes que nada, como masa (cómputo de puntos), y sólo después como energía (lo que hacen). La anterior cita de Einstein nos ayuda a comprender por qué lo hacemos. La energía, a diferencia de la masa, "no puede ser observada". En otras palabras, creemos en lo que vemos. Sabemos que el valor de un caballo puede ser fluctuante, según su situación y sus perspectivas, pero seguimos considerando un caballo como masa antes que como energía. Al concebirlo como un valor material establecido, descuidamos el hecho de que esta masa también es energía, y lo que es más significativo, que esa masa puede ser transformada en energía. Estamos condicionados por nuestra vista, pero es una visión tuerta.

Ahora bien, si masa y energía son, en esencia, equivalentes, podría usted pensar que la "capacidad operativa" de un bando depende de cuanto material tenga, y que cuanto más material tenga, más previsible es que consiga sus objetivos (operatividad) en el tablero. Esto es cierto, pero no es toda la verdad, y cuando lo considere desde la perspectiva de la energía, obtendrá una visión muy diferente. Un bando puede no tener más material (masa) que el que su capacidad operativa (energía) permite. De

modo que al ver una posición en la que uno de los bandos tiene, por ejemplo, un alfil extra y tres peones, podría usted pensar que ese bando tiene mucha mayor capacidad operativa, pero si considera la posición y ve que el bando con menos material dispone de un ataque ganador, se diría que ése no es, en absoluto, el caso. La única tarea relevante es parar el inminente mate, y el bando con material extra no tiene la capacidad operativa para hacerlo. No dispone de la energía necesaria. El material, cuando se ve desde la perspectiva de la energía, no cuenta. Literalmente, no cuenta lo más mínimo.

De modo que es casi como si una masa "más pequeña", que está a punto de asestar mate, estuviese rebosando de energía, mientras que la masa "más grande" no tuviese energía en absoluto. Pero esto sería tergiversar las cosas, porque al aplicar la fórmula $E=mc^2$, la cantidad de masa depende de la cantidad de energía. Desde una perspectiva científica, no importa cuál de los términos considere "primero", porque la clave radica en que ambos están ahí y ninguno precede al otro, pero en un contexto ajedrecístico tiene una considerable importancia, porque **"la capacidad operativa" es lo que cuenta y, en este sentido, en ajedrez la energía es más importante que la materia.** Los valores materiales abstractos (la masa considerada separada de la energía) pueden ser o no útiles desde una perspectiva teórica, pero al examinar posiciones de ajedrez jugada a jugada, quizás resulten engañosos, porque no le orientarán necesariamente en la dirección en que debe actuar. Si los valores materiales pudiesen "estirarse", según su capacidad operativa, entonces comenzaríamos a considerar el material con mucha mayor flexibilidad y, en consecuencia, seríamos menos susceptibles a algunos problemas como los que hemos visto en este capítulo. O quizá, lo que es incluso mejor, podríamos prescindir por completo de los valores materiales, pero no me permito sugerir esto sin proponerle una alternativa razonable. Me parece que lo mejor que podemos hacer es tener distintas perspectivas y buscar *buenas* jugadas, antes que confiar en ningún modelo teórico preestablecido, y dejarle que piense por usted mismo.

Otra analogía creativa es que la energía tiene dos aspectos principales: cinético (energía en movimiento, o sencillamente lo que las piezas están haciendo en la posición concreta) y potencial (lo que las piezas son capaces de hacer en ciertas circunstancias previsibles). De modo que cuando usted dice que sus piezas tienen una considerable energía (capacidad operativa), podría estar refiriéndose a lo que están haciendo en la posición presente y/o a lo que pueden ser capaces de hacer en el futuro. Así, en una posición típica del Erizo, los aspectos material y energía pueden estar perfectamente equilibrados, pero se comprende que ese equilibrio es tenso al ver que aunque las blancas tienen mucha energía cinética, aparentemente más "activa", en un sentido importante, las negras son igual de activas, porque su posición contiene una gran cantidad de energía potencial. Esto guarda la misma relación con la masa (material) que las "más activas", pero sólo cinéticamente enérgicas piezas blancas.

Cuando consideraba si debía utilizar o no estas ideas en el libro, me preocupaba que pudiesen parecer demasiado abstractas o artificiales para muchos lectores, y difíciles de aplicar a sus partidas reales. Sin embargo, recordé entonces la cita de Bareev, y me sentí obligado a consignarlas. Uno de los mayores abismos entre los jugadores débiles y los fuertes es que éstos examinan las posiciones desde ángulos más variados. Así que, aunque no le parezca que esto tenga mucho sentido, o si sólo entiende parcialmente lo que estoy diciendo, lo principal es tener el coraje de ver el ajedrez con ojos nuevos. Por ahora estoy afirmando que cuando considere las piezas como energía, antes que como masa, las piezas comenzarán, desde luego, "a moverse de otra forma", y eso es lo que muchos jugadores necesitan: un nuevo comienzo.

Una vez dicho todo esto, no pretendo minar radicalmente lo que hemos aprendido desde hace mucho, a saber: **el material es un aspecto muy importante de la partida, a menudo**

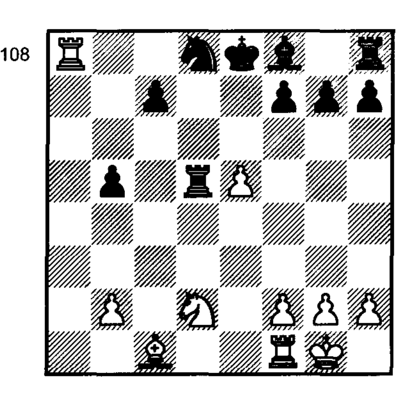
el más importante. Desde luego, uno de los aspectos más significativos de la ecuación $E=mc^2$ es que dice que necesitamos una masiva cantidad de energía para crear una pequeña porción de masa (siendo c^2=cuadrado de la velocidad de la luz que, aunque constante, es un número enorme). Esto podría sugerir que hay buenas razones para considerar el material antes que la "energía", porque los casos en que haya mucha energía serán contados. Sin embargo, éste es un escape demasiado fácil, porque no hay una verdadera constante (c^2) en ajedrez, aparte del hecho de que por cada jugada que un bando efectúe, el oponente tiene derecho a efectuar otra. Esto me sugiere que, en ajedrez, el importante c^2 sería un número más bien pequeño, quizá incluso simple, para reflejar el hecho constante de que "una jugada" implica otra jugada del bando contrario. "La velocidad de la luz al cuadrado" puede –libremente interpretado– referirse a la velocidad con que hacemos cosas en el tablero, y esto, a su vez, guarda relación con el hecho de que sólo podamos realizar una jugada en cada turno.

Puede que esto sea llevar las cosas demasiado lejos, pero si estoy en lo cierto, al pensar que el c^2 del ajedrez debería considerarse como uno (de modo que material y energía puedan equipararse), entonces reflejaría también el aspecto tiempo (iniciativa) de la partida, porque la relación de la masa y la energía en una posición dada dependerá del uso que un bando haga del material en su turno de juego, y la correspondiente respuesta. Esto nos remite a la siguiente sección, porque si lo que estoy diciendo tiene sentido, entonces podría sugerir, como aproximación, que **E** (calidad) = **m** (material) x **c^2** (tiempo) sería la forma en que el ajedrez "encaja" en la más famosa ecuación del mundo. La cuarta dimensión sería, por tanto, la que consigamos arrancarle a la fórmula anterior. Sin embargo, bajemos de las nubes y pongamos los pies en la tierra, con un instructivo ejemplo que ilustra mi argumento básico, en el sentido de que debería usted considerar sus piezas como masa y como energía.

Capablanca – Emmanuel Lasker
San Petersburgo 1914

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.♗b5 a6 4.♗a4 ♘f6 5.0-0 ♘xe4 6.d4 b5 7.♗b3 d5 8.dxe5 ♗e6 9.♘bd2 ♘c5 10.c3 d4 11.cxd4 ♘xd4 12.♘xd4 ♕xd4 13.♗xe6 ♘xe6 14.♕f3 ♖d8 15.a4 ♕d5 16.♕xd5 ♖xd5 17.axb5 axb5 18.♖a8+ ♘d8

108



He tomado este ejemplo del libro de Purdy *The Search for Chess Perfection* (La Búsqueda de la Perfección en Ajedrez, no traducido al castellano. N.d.T.). Cecil Purdy[1] tiene a gala expresar que lo que realmente queremos decir con "juego dinámico" es juego de piezas. Sugiere que deberíamos definir la partida como "una lucha mano a mano entre las piezas" y que "el *movedor de madera*, como su nombre indica, ve las piezas como trozos de madera, mientras que el verdadero jugador... las ve como unidades de energía, que puede combinar de hermosa forma, lo mismo que el compositor musical puede elaborar cautivadoras melodías a partir de escalas de sonidos, que en sí no son más interesantes que una figura de ajedrez de madera." Creo que pone el dedo en la llaga cuando sigue diciendo: "No vea el ajedrez de esta forma porque es romántico. Lo es, pero vea el ajedrez de esta forma porque es la forma de ganar".

En cualquier caso, ¿qué cree usted que ju-

[1] Cecil Purdy (1906-1979), MI y campeón de Australia en cuatro ocasiones. GM de ajedrez por correspondencia, fue el primer campeón mundial de la modalidad (1953-58). Excelente autor y teórico. N.d.T.

garía en esta posición, si no se le hubiera sugerido que hay algo especial que ver? S. Tarrasch, en su libro del torneo, dice que el 99% de los jugadores optará aquí por 19.♘f3. Esta estimación no es inapropiada, y yo, desde luego, dudo que exista ese 1% de "sabios" que hubiesen visto otra cosa que ese salto convencional del caballo. La atractivo de esa jugada es que es tan natural como evidente: defiende el peón "e5", desarrolla el caballo a una casilla razonable y abre paso al alfil. ¿Qué más puede pedírsele a una simple jugada? Quizá no debería pedírsele más. La clave, en realidad, es pedirle menos.

Purdy, con su lúcida e instructiva perspicacia, sugiere lo siguiente: "La falacia de este razonamiento –desde luego, popular– es que el peón necesita ser defendido". Creo que la mayoría de los jugadores daría esto por sentado. El peón de "e5" está atacado y las blancas no tienen especiales oportunidades combinativas, por lo tanto, el peón debe ser protegido. Ésta es la quintaesencia del *materialismo.* Sus ideas acerca de valores materiales condicionan su forma de percibir lo que está sucediendo en la posición, lo que hace que su principal preocupación sea el equilibrio material. Su genialidad le permitió a Capablanca ver que el problema de las blancas no era tanto la amenaza de pérdida material (masa), cuanto la amenaza de que sus piezas perdiesen la capacidad de emprender nada significativo (energía). Puede resultar estúpido aferrarse al material (masa) cuando la masa tiene muy poca energía. Desde luego, la cuestión más importante aquí es cómo optimizar la energía (efectividad) de su restante material (masa).

El gran cubano vio las dos primeras razones para mover su caballo, desarrollarlo y liberar el alfil, pero su visión no estaba limitada por los espejismos materiales. La percepción de Purdy de nuevo es reveladora: "Capablanca se rebeló contra la tiranía del peón y miró la posición desde el punto de vista de las piezas. Sin duda habría que mover el caballo... pero ¿adónde? ¿En qué casilla resultará más fuerte?". En otras palabras, Capablanca no temía perder material cuando la energía de sus piezas se incrementaba, y no quería limitar la energía de sus piezas haciendo que éstas quedasen atadas por razones materiales.

19.♘e4!

Una jugada muy fuerte, que optimiza la energía de la posición blanca. Purdy, nada impresionado por ella, sigue opinando que las blancas están ahora claramente mejor y que las negras se encuentran bajo una fuerte presión, aunque esto es más que engañoso. Examinando las variantes, me parece que la jugada 19.♘e4! de Capablanca muestra una profunda comprensión de la calidad relativa de las posiciones antes de esa jugada. Si las blancas se limitan a efectuar "movimientos normales", las negras tendrían una excelente posición a causa de los débiles peones blancos de "e5" y "b2", además de las debilidades, en general, de las casillas blancas. Lo que es paradójico es que 19.♘e4 no es, en sí misma, una jugada de ataque, sino una jugada defensiva muy creativa. Fue sólo porque Lasker respondió mal por lo que las blancas parecían conducidas por un héroe de capa y espada.

Después de 19.♘f3 ♗e7 20.♗e3 ♔d7!? (20...0-0!?) 21.♖c1 ♖e8, las negras están bastante mejor. Las blancas no tienen un plan convincente y corren el peligro de ir a la deriva. El caballo negro pronto quedará bien situado en "e6", mientras que el caballo blanco no tiene particulares objetivos. El alfil blanco está restringido por el hecho de que hay dos peones en casillas negras. La torre negra es excelente en "d5", desde donde defiende "b5", controla la columna "d" abierta y ata a las blancas a la defensa de "e5", mientras que la torre blanca de "c1" parece estar donde debe, aunque corta de miras. El rey negro no se encuentra en peligro, y la actividad relativa de los reyes (potencial y presente) casi excluye un doble cambio de torres. Las negras tienen una muy saludable mayoría en el flanco de dama, mientras que la mayoría blanca en el flanco de rey está paralizada. En conjunto, las cosas son muy desagradables para las blancas, que necesitan desesperadamente un plan constructivo. Ahora, el juego podría seguir así:

a) 22.♔f1? es una jugada natural que revelaría falta de "sensibilidad a la tendencia". Las cosas van de mal en peor cuando no se

detecta la dirección de la tendencia, y es hora de que las blancas busquen una transformación. Después de 22...♘e6 23.♖xe8 ♔xe8 24.♔e2 ♔d7, con todo estabilizado, los comentarios anteriores acerca de las ventajas posicionales de las negras pueden verse aún más claramente. Las blancas no deberían perder con un juego impecable, pero es muy difícil realizar las mejores jugadas en una posición tan sin vida. El problema de las blancas no es que tengan menos piezas, sino que sus piezas son menos efectivas que las contrarias. Si mira primero a la masa, concluirá rápidamente que existe igualdad, pero si mira a la energía, y lo que ambos bandos pueden hacer, comenzará a parecerle que las blancas tendrán que hacer algo muy creativo para no perder.

b) Se requiere 22.♘d4. Tras 22...♖xe5 (22...♘e6!?) 23.♖a5! ♗f6!? (las negras tienen que devolver el peón, y ésta parece la mejor forma de hacerlo) 24.♖xb5 ♖xb5 25.♘xb5 ♘e6 (dado que el rey es lo que hemos llamado "una pieza de cuatro puntos", comprenderá que las blancas aún no están aquí fuera de peligro: la esencia de la posición es que "b2" es bastante más débil que "c7", debido a la posición de los reyes, pues en la arena de verdad, donde se desarrolla la acción, las negras tienen una pieza efectiva de más, pero pese a todo, se diría que las blancas tienen buenas posibilidades de resistir en esta posición) 26.♘c3 ♖b8 27.♖d1+ ♔c6 28.♗c1 ♗xc3 29.bxc3 ♖b3 30.♗d2 ♘c5, las negras siguen disfrutando de alguna iniciativa, y las blancas tendrán que defenderse bien por un tiempo.

19...♖xe5 20.♖d1 ♗e7 21.f3 ♖f5?

El comienzo de un desplome, aparentemente causado por el deseo de conservar el peón extra. En cualquier caso, sospecho que las negras omitieron la siguiente jugada blanca, que es bastante peculiar. Las alternativas eran:

a) Después de 21...0-0 22.♗f4 ♖f5 23.♗xc7 ♘e6 24.♖a7, las blancas conservan cierta iniciativa debido a la actividad de sus piezas, pero parece que las negras deben resistir.

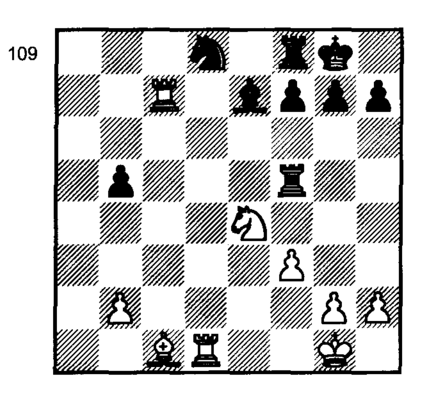
b) 21...c6! parece craso materialismo, pero en realidad las negras buscan atenuar el poder dinámico de su rival, haciendo que cambie torres si quieren recuperar el peón. Después de 22.♗f4 ♖d5 23.♖xd5 cxd5 24.♘c3 (si 24.♘d6+ ♗xd6 25.♗xd6 ♔d7, las negras deben quedar con peón de ventaja, una vez reorganizadas con ...♖e8, o bien ...f6 y ...♘f7) 24...0-0 25.♘xd5 (25.♘xb5 ♘e6 26.♖xf8+ ♔xf8 es igualado, aunque sigue habiendo juego) 25...♗c5+ 26.♔f1 ♘e6 27.♖xf8+ ♔xf8, que parece de absoluta igualdad.

22.♖c8!

Una jugada difícil de ver. Por alguna razón, la torre de "a8" parece que debe permanecer en la octava fila, de modo que resulta inesperado pensar que va a dejarla por la captura en "c7". Pero tal vez sólo a mí me parezca extraña la jugada...

22...0-0 23.♖xc7

109



Las blancas tienen una seria iniciativa, debido a que sus piezas contienen más energía que las negras. La ventaja de las blancas puede cifrarse entre ligera y claramente mejor. Esto persistió hasta la jugada 100, cuando las negras lograron hacer tablas.

Las cuatro dimensiones del ajedrez

Como el lector habrá probablemente adivinado a estas alturas, quisiera examinar posiciones en términos de calidad (aspectos posicionales) y de tiempo (iniciativa, táctica), así como de material. Esta idea de ver el ajedrez de una forma plural (varios aspectos) antes que monista (material), me ha acompañado en la teoría, si no en la práctica, durante mucho tiempo, y al principio aprendí acerca de ello

nada menos que de un jugador llamado Gari Kasparov. Sin embargo, conozco a algunos otros pensadores, además de Kasparov, incluso algunos tan brillantes como Nimzovich, Suba y Watson, que han abordado el ajedrez a un nivel que yo calificaría como ontológico. La ontología trata de lo que es[1]. De modo que preguntar acerca de la ontología del ajedrez es preguntar acerca de cómo podríamos reducir esta compleja búsqueda a sus aspectos más básicos. No creo que debamos imaginar modelos teóricos o algoritmos para el ajedrez, porque el juego es, sencillamente, demasiado rico y lleno de maravillas y paradojas para ser atrapado en moldes teóricos. Sin embargo, tiene cierta utilidad decir qué *no* es el ajedrez, de forma que si no podemos preservar a los jugadores del caos y la complejidad del juego, al menos podemos salvarlos de que se condenen al dogmatismo. Mirar el ajedrez desde los tres aspectos básicos mencionados no es rígido ni está sometido a fórmulas, y parece muy útil una alternativa ontológica a la idea de que en ajedrez no se trata sino de material: "Llamo al ajedrez un juego de tres dimensiones porque nos enfrentamos a tres temas diferentes: material, tiempo y calidad. El tema del material lo entiende cualquier principiante... sabes que tienes un peón o una pieza de ventaja, o una torre de menos. Así es como cada aficionado (y cada computadora) considera la posición. Pero entonces, a medida que progresas, aprendes a evaluar también el factor tiempo: 'si tengo un ataque muy fuerte y sacrifico tal pieza, entonces podré coronar mi peón pasado'. A partir de ahí, tienes que comparar tiempo y material. Muchos jugadores pueden lidiar con estos dos factores, pero una vez conseguido eso, hay que pasar al factor más difícil, la calidad. Ahora tienes un fuerte caballo, o la pareja de alfiles, o mejor estructura de peones, es decir: tienes que afrontar el ajedrez en tres dimensiones. 'Si sacrifico ahora este peón, tendré dos tiempos menos, pero tengo mejor estructura de peones en el final, y tengo aquí una pieza muy buena'... Éste es también un problema de envergadura para las computadoras. Las computadoras no pueden procesar un tema tan indefinible como la calidad, y es igualmente un problema para la mayoría de los jugadores de ajedrez, incluidos los mejores,... cómo entender la calidad, porque calidad no guarda una relación exacta con todas las posiciones. Y por esta razón, si juegas en esas tres dimensiones, en cada partida puedes tener tu momento de inspiración." (Kasparov, entrevista con Brian Redhead – *Kasparov's Winning Moves*, 1993).

Son éstas las palabras preciosas (aunque creo que está equivocado acerca de las computadoras) de una ingeniosa mente y que, por tanto, debemos tratar con gran respeto. Lo que me asombra es que no parecen haber despertado la menor atención. Los jugadores parecen más interesados en la última novedad en la Variante del Dragón que en la esencia del ajedrez al nivel más fundamental. Sin embargo, aunque he aprendido mucho al pensar en estas palabras, me pareció que faltaba algo.

Hemos aprendido que vivimos en un universo de cuatro dimensiones, con tres dimensiones espaciales (arriba/abajo, izquierda/derecha, atrás/adelante[2]), y una cuarta dimensión que es distinta en carácter de las otras tres, pero no esencialmente separada: el tiempo. Esto me sugiere que la percepción de Kasparov, aunque brillante y lúcida, tal vez podría completarse añadiendo una cuarta dimensión. Lo mismo que navegamos a través de las tres dimensiones del espacio, también navegamos en ajedrez a través de material, tiempo y calidad. Pero el movimiento dentro del espacio tridimensional tiene lugar dentro de la cuarta dimensión, o el tiempo. De modo similar, consideramos las demandas conflictivas de material, tiempo y calidad con el reloj en marcha, lo que constituye un aspecto esencial de la partida y que continuamente debemos sopesar contra las otras tres dimensiones. Desde una perspectiva de objetividad, las tres dimensiones de Kasparov tienen mucho sentido, pero

[1] Parte de la metafísica que trata del ser en general, según el Diccionario de la RAE. N.d.T.

[2] Es curiosa esta forma de decirlo. Normalmente, se diría que las tres dimensiones del espacio son: largo, ancho y alto. N.d.T.

pienso que esta ontología como mejor se aplica al ajedrez es como una lucha subjetiva, en el entendimiento de que un jugador tiene que afrontar durante la partida los cuatro "temas": material, tiempo, calidad y lo que ahora llamaría el "tictac" del reloj.

La siguiente partida es muy conocida, pero aunque la haya visto usted antes, me gustaría que fuese la primera que considerase con la idea de que el ajedrez es un juego de cuatro dimensiones.

Kasparov – Shirov
Horgen 1994

1.e4 c5 2.♘f3 e6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 ♘c6 6.♘db5 d6 7.♗f4 e5 8.♗g5 a6 9.♘a3 b5 10.♘d5 ♗e7 11.♗xf6 ♗xf6 12.c3

Reciclar el caballo extraviado es una prioridad. Las blancas no tienen claro adónde deberían llevar su alfil, o si deberían enrocar, pero lo que está claro es que el caballo no puede quedarse en "a3". Comenté esta partida en el Edmonton Chess Club de Canadá, y muchos de los presentes estaban desesperados por enrocar, como si se sintieran culpables de "descuidar el desarrollo." Sin embargo, casi no hay perspectivas de que esta posición pueda abrirse rápidamente, y lo que tenemos a la vista es una lucha de maniobras, de modo que la situación de nuestras piezas (calidad) es más importante que el número de ellas en juego (tiempo). Otra cosa interesante es que algunos miembros del club, una vez aceptada como prioridad la reorientación del caballo, estaban tentados por la idea de jugar 12.c4!?, a fin de reconducir el caballo con ganancia de tiempo, al atacar "b4". El problema de esta jugada es que le concede prioridad al tiempo sobre la calidad, en una posición en la que el tiempo no es el factor primordial. Las negras juegan 12...b4 13.♘c2 (si 13.♘xb4, ♕a5, y si 13.♕a4, ♗d7 14.♘xb4 ♘d4, con gran compensación) 13...♖b8, y ahora el caballo negro tiene asegurado el puesto avanzado de "d4" y las debilidades sobre casillas negras son una concesión de primer orden por parte de las blancas, sobre todo porque no tienen alfil que pueda cubrir esas debilidades.

12...♗b7

Basándose en mis comentarios a la jugada anterior, uno de los jugadores más experimentados de la audiencia, el MF Jack Yoos, sugirió que puesto que el plan negro con esta jugada implica la siguiente maniobra poco ortodoxa de caballo, y que 12...♗b7 no es parte esencial de ese plan, las negras podrían tener en cuenta 12...♘b8!?, con la misma idea, pero evitando los problemas relacionados con el alfil en "b7", y manteniendo en cartera la opción de desarrollarlo por otra casilla, tal vez "e6". Esto me dejó casi sin habla, y quedé tan impresionado que le pedí a Jack que fuese mi compañero en el torneo de dobles que se celebraría unos días después. Si seguimos la receta tradicional, la idea es estimulante, porque después de 13.♘c2 ♘d7 14.a4 bxa4 15.♖xa4 ♘c5 16.♖b4, elijan lo que elijan las negras, no será 16...♗b7 y, en cualquier caso, prefiero la posición negra.

El retraso en desarrollo de las negras, después de 12...♘b8, da lugar a algunos arqueos de cejas (metafóricos), y aunque no fuesen útiles por entonces, ahora me han ayudado a ver que, después de todo lo que dije acerca de que c4 "no era una buena idea en esta posición", 13.c4! es un antídoto convincente, porque las negras ya no controlan "b4". 13...♘c6!? 14.cxb5 ♘d4 es un divertido gambito, pero sospecho que serán las blancas quienes rían las últimas. Este es un buen caso de "salto fuera del sistema", pues a pesar de que c4 es generalmente malo, hay que entender el razonamiento en este caso, y estar alerta a la posible excepción de esta "regla". Y eso es algo que no podrá hacer usted dentro de sus modelos establecidos, porque censurarán 13.c4 como "mala". Tiene que aprender a "saltar fuera", y esto requiere cierto pensamiento original y ver la posición tal cual es, antes que como la vería con los modelos que tiene registrados en su cerebro. Esto es lo que no logré hacer durante la conferencia, pero en cualquier caso no lamento haber jugado el torneo de dobles con Jack, de quien aprendí mucho durante el mismo.

13.♘c2 ♘b8!?

Los jugadores con experiencia en sicilianas con ...e5 apreciarán la idea subyacente en esta jugada, pero los que nunca han jugado esta apertura, deben pensar que es una especie de tomadura de pelo. Como ya he dicho, la dimensión más importante en esta posición es la calidad, de modo que a las negras no les importa invertir tiempo en mejorar la disposición de sus piezas. La casilla clave es "d5", y casi todo gira en torno a ella. En "c6" el caballo no sólo no puede contribuir en la lucha por esa casilla, sino que también impide que el alfil de "b7" lo haga. Sin embargo, no se trata de que las negras quieran realizar cambios en "d5", sino más bien de que necesitan reorganizar sus efectivos en torno a la casilla, a fin de que no pueda ser empleada con efectos significativos. Por otra parte, el caballo tiene algunas posibilidades activas en "c6", pero desde "d7" puede llegar a "f6" o "b6", colaborando en la lucha por "d5", o incluso situarse en "c5" para presionar sobre "e4". Ciertamente, hay algunas similitudes entre esta jugada y 19...♘d7 de la partida Shaw – Rowson, en el capítulo 2. El caballo de "c2" y el alfil de "f1" pueden considerarse "superfluos" en cuanto a que son bastante inactivos en una casilla que no sea "d5". De ahí que las negras quieran retirar el caballo de una casilla en la que las blancas podrían cambiarlo y, de esa forma, mantener alguna "curvatura" en la posición.

14.a4!

Un avance oportuno. El reagrupamiento de las negras mejora su calidad, pero a costa de tiempo, de modo que Kasparov se apresura a explotarlo. En un mundo ideal, las negras continuarían con ...♘d7-c5, ...0-0, ...♗g5, ...g6 y ...f5, con buen juego. En ausencia de la ruptura a4, que la maniobra del caballo negro trata de impedir, no está claro qué podrían hacer las blancas. Por cierto, me parece justo decir que las negras tienen aquí una pequeña ventaja, por cuanto disponen de la pieza hermafrodita (los dos alfiles). Las blancas tienen "compensación" por el material en forma de mayor calidad (estructura más flexible, buen puesto avanzado en "d5", ruptura a4) y tiempo (pueden generar rápidas amenazas).

14...bxa4 15.♖xa4 ♘d7 16.♖b4!?

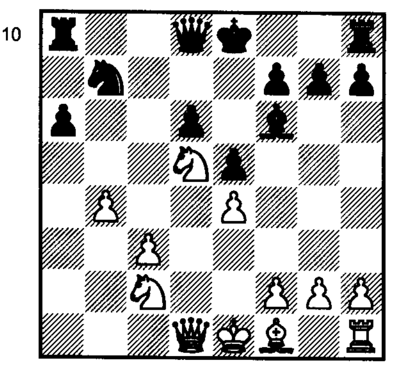
Esta jugada constituyó por entonces una novedad. Kasparov trata de explotar su temprana iniciativa (tiempo) irritando a las negras, antes de que éstas puedan darle calidad a su posición.

16...♘c5?!

La jugada más coherente, defendiendo el alfil y planteando la cuestión de por qué Kasparov ha gastado tanto tiempo con su torre. Desde una perspectiva teórica, se pensaba que las negras estaban bien después de 16...♖b8!? En este punto de la conferencia, pedí a los asistentes que sugiriesen una continuación, a condición de que sólo aceptaría una idea de dos jugadas, y que una sola no era suficiente porque podía imaginarse fácilmente. Muchos jugadores del club pensaron en la que realmente se jugó, pero no pudieron "imaginar" una continuación acorde con lo que estaban buscando.

17.♖xb7!! ♘xb7 18.b4

110



Una idea maravillosa, al margen de que hubiese sido o no encontrada ante el tablero. La idea clave es que las blancas han privado a su oponente de toda la calidad de su posición, a cambio de una cantidad de material relativamente pequeña. Las dos piezas menores de las negras no sólo son malas en esta posición (poca energía cinética), sino que tienen muy pocas perspectivas de mejorar a largo plazo (poca energía potencial). Por otra parte, dado que la única ventaja de las negras es su material extra, deben buscar columnas abiertas para sus torres. Como no harán nada en la columna "c", las negras deberán abrir la co-

lumna "a" o la columna "f", si quieren lograr algún tipo de juego. Pero con ...a5, aparte de debilitar aún más las pobres casillas blancas, le darían a su rival un importante triunfo, en forma del peón pasado "b", mientras que con ...f5 también se debilitarían más las casillas blancas, haciendo a su rey más vulnerable a largo plazo. Las negras tienen también problemas de coordinación, y esto le concede un papel significativo al tiempo en la posición. Aunque no hay casillas maravillosas para las piezas negras, éstas pueden mejorar considerablemente su situación, y sólo hay un punto vulnerable en la posición blanca: la casilla "f2". No hay una urgencia apremiante, pero las blancas deberían procurar crearles problemas a las negras antes de que éstas puedan reorganizarse. El problema para las negras es que necesitan utilizar la casilla "d8" para reconducir el caballo, pero desplazar la dama de "d8" debilita las diagonales "d8-a5" y "d8-h4", aumentando así el potencial del caballo de "d5". Sin embargo, si imaginamos algo así como el caballo negro en "e6", la dama en "a7" y la inminente perspectiva de ...f5, la posición ya no parece tan unilateral. Por consiguiente, si las blancas quieren mantener la presión, tienen que hacer algo más que regocijarse con su bonita posición.

Dicho esto, la posición es preciosa, y si no sucediera nada, aún lo sería más. El caballo de "c2" llegará a "c4" para presionar sobre "d6" y coquetear con la idea de saltar a "b6", y luego tal vez a "d7". La posición del alfil de casillas blancas no importa demasiado, porque, caso necesario, puede maniobrar con rapidez. Pero se diría que debe desarrollarse por "d3", disuadiendo a las negras de pensar en la ruptura ...f5 y protegiendo "c4" y "e4". Las blancas enrocarán eventualmente en el flanco de rey y luego la dama se situará en alguna buena casilla, como "f3", aunque es más probable que en "g4", mirando de reojo a "d7". La torre blanca seguramente debe situarse en "d1", defendiendo el alfil, pero también podría permanecer en "f1" para proteger "f2". Si todo esto parece demasiado fácil es porque la posición blanca contiene mucha calidad, y es muy difícil para las negras atacar ningún punto. Sin embargo, como muestran las siguientes jugadas, Kasparov fue muy sensible al aspecto tiempo, y sentó su autoridad sin demora.

El GM Joel Benjamin considera que esta idea de Kasparov es como la prueba de fuego para una computadora, es decir, para su capacidad de "entender" ajedrez. La mayoría de los programas sin duda le asignarían una penalización al caballo de "b7", porque no puede moverse, y una bonificación al invulnerable caballo de "d5". Sin embargo, Benjamin tiene dudas de que ningún programa considerase estos factores lo bastante relevantes como para que compesasen la pérdida de material, y yo estoy de acuerdo con él. Sin embargo, el 99,9999% de los jugadores humanos tampoco entendería esta posición hasta que le hubiera sido explicada, pues hasta la mayoría de los Grandes Maestros consideró la idea de Kasparov como una suerte de revelación.

Por cierto que las primeras dos jugadas propuestas por la audiencia fueron 17.♖xb7, seguido de 18.♘cb4, amenazando, aunque vagamente, saltar con los caballos, antes de que las negras puedan organizarse. Esto es muy característico del tipo de continuaciones que pretendemos al sacrificar material. En nuestra "angustia", buscamos jugadas tácticas que de algún modo posibiliten la recuperación de material. Sin embargo, si vemos el ajedrez como un juego de cuatro dimensiones, esta secuencia de jugadas no puede considerarse un sacrificio, sino una transformación. Las blancas han cambiado material por calidad y algún tiempo. Por otra parte, al apoderarse de la iniciativa (al menos psicológicamente, si no en el tablero) y forzar al oponente a transitar por un territorio incómodo e inexplorado, las blancas seguramente ganarán también tiempo en el reloj. Así, aunque las blancas pierden en una dimensión (material), ganan en las otras tres.

Si estas jugadas siguen sin tener sentido para usted, también podemos ver la idea de Kasparov desde la perspectiva de $E=mc^2$. Todas las demás piezas blancas (materia) están llenas de "capacidad operativa" y, por tanto, tienen más energía, mientras que las piezas negras apenas pueden esgrimir esa capacidad. Aunque las negras parecen tener más masa en el sistema de puntos, desde la perspectiva $E=mc^2$ no tienen ventaja material en absoluto.

No quiero sobrecargar esta explicación, pero este último punto es de bastante importancia, porque al margen de cuánto aprecian algunos jugadores lo anterior, siguen con la sensación de que no podrían imaginarse a sí mismos jugando ellos mismos de esta forma. Como uno me dijo, "veo que el caballo de 'b7' es malo, y puedo ver que las negras tienen calidad de ventaja. Sin embargo, el caballo de 'b7' puede jugar, pero ¿cómo van a recuperar las blancas la calidad?". La primera parte de la respuesta no es buscar compensación, sino considerar todas las dimensiones, pero incluso si no puede usted liberarse de la "angustia" material, es importante ver que la "compensación" de las blancas no es cuestión de "tiempo", en el sentido de que vayan a atacar mientras el caballo negro sea malo, sino que es cuestión de calidad, que se prolongará durante el previsible futuro y que se extiende más allá del mal emplazamiento de una pieza. Necesita usted ver toda la posición, antes que pensar en el material, y luego buscar compensación. No digo que esto sea fácil, pero así es como debe ser.

18...♗g5

Si las negras hubiesen enrocado, las blancas habrían jugado 19.♘ce3, con intención de seguir con 20.♘c4. Dije, deliberadamente, a la audiencia que la última jugada negra impedía esta idea (llevar el caballo a "c4"), ¡y me sorprendió que casi todos me creyesen! Virtualmente, nadie vio que el caballo también podía llegar a "c4" desde "a3". Había un gran hándicap, debido a que el caballo no parece en absoluto bueno en "a3". El tabú del "caballo en la banda" sencillamente le cerraba el paso a toda una idea, porque la primera jugada para implementarla contradecía los modelos establecidos. Lo que más me gustó fue que, al mencionar la idea, unos cuatro jugadores no pudieron contener su emoción, como si se hubieran sorprendido a ellos mismos por su propia ceguera, y podían ver la locura por primera vez. Cuando comprendes que el caballo quiere ir a "c4", no hay problema para ver que puede hacerlo desde "a3", pero para muchos jugadores el deseo de situar su caballo en una buena casilla hace mucha menos presa sobre ellos que las "reglas" que han aprendido desde hace varios años.

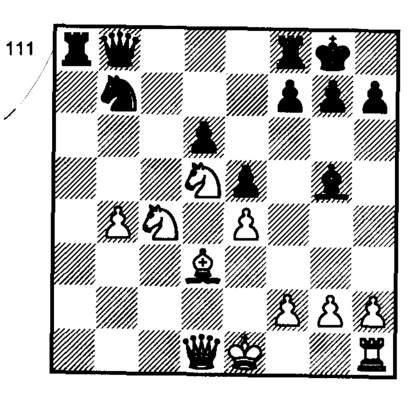
19.♘a3! 0-0 20.♘c4 a5!?

Una importante decisión, porque este avance debilita "b5" y les concede a las blancas un peón pasado.

Parece más amenazador para las blancas 20...f5!?, pero, según Kasparov, las blancas quedan claramente mejor después de 21.♗d3 f4 22.♕g4.

21.♗d3 axb4 22.cxb4 ♕b8

111



La seudoactiva 22...♖a2?! no consigue gran cosa tras 23.0-0 ♕a8 24.♘cb6 ♕a3 25.♗c4 ♖d2 26.♕g4, y las blancas tienen una posición dominante, mientras que las piezas menores negras siguen pareciendo un tanto perdidas.

22...♗h6!?, sugerido por Kasparov, puede que sea el mejor intento de las negras para lograr una posición jugable. Después de 23.0-0 ♕g5, la calidad de las negras ha mejorado algo, y aunque su caballo ha sido descuidado, la dama y el alfil impiden a las blancas emprender nada en el flanco de rey, y las torres pueden verse por primera vez.

23.h4!

Una jugada muy importante, en términos de mantener la tendencia ascendente de las blancas. Kasparov nos da un buen ejemplo de "sensibilidad al momento", que hemos visto en el capítulo 2. La última jugada negra, evacuando "d8" para el caballo y amenazando

...♕a7-d4, aporta un "signo" típico en cuanto a intenciones de contrajuego. El cambio en la estructura del flanco de dama también ha dejado "d4" como un puesto para las piezas negras, de modo que las blancas deben actuar urgentemente para impedir que la tendencia se vuelva en favor de las negras (sensibilidad). La última jugada negra tiene, sin embargo, un inconveniente, en el sentido de que debilita muchas casillas (en particular "e7"), y temporalmente sitúa la dama en una divertida casilla (señal).

Sólo hay una clave en la jugada de Kasparov. En "g5" el alfil domina dos diagonales útiles ("h6-c1" y "h4-d8"), controlando muchas casillas. Esta jugada lo obliga a dejar una de las diagonales, dándoles a las blancas una útil información, que les permitirá decidir la mejor forma de proseguir el juego. Esto demuestra que Kasparov está perfectamente sintonizado con el aspecto tiempo de la partida.

La prosaica 23.0-0? permite a las negras coordinar sus piezas, con 23...♘d8! 24.♘cb6 ♖a7!, posición que Kasparov juzga como ligeramente favorable a las negras, quizá debido a 25...♘e6 y 26...♗d8, amenazando con ganar terreno y rechazar a las blancas. Personalmente, sigo prefiriendo a las blancas, pero estoy de acuerdo en que, en este caso, la posición se desliza en sentido contrario.

23...♗h6

Una difícil decisión. Las negras debilitan "e7" y "f6", pero le ofrecen esperanzas al caballo de "b7", que puede buscar nuevos horizontes a través de "d8".

Después de 23...♗d8 24.g3! (sencillo: las blancas quieren enrocar, y en ausencia de ...♘d8-e6, las negras no disponen de particular amenaza que atender) 24...♕a7 25.0-0 ♕d4 26.♕b3, las blancas de nuevo están claramente mejor. La orgullosa dama de "d4" no tiene apoyo, y aunque las negras pudieran cambiar torres con 26...♖a1 27.♖xa1 ♕xa1+ 28.♔g2, seguirían sin plan y no tendrían forma de usar la segunda torre, mientras que las blancas pueden deslizar la dama a su flanco para incordiar al impedido caballo negro.

24.♘cb6! ♖a2 25.0-0!

¡Por fin! A muchos les resultaría insoportable mantener el rey en el centro, en presencia de una pieza mayor tan amenazadora como la torre de "a2", pero observada la situación con calma, puede verse que las perspectivas de contrajuego de las negras son limitadas. Por otra parte, sólo ahora, una vez que las blancas han puesto en juego todas sus piezas para mantener a las negras descoordinadas, hay que pensar acerca del empleo de la torre.

Nótese que la alternativa 25.♘d7 se contestaría con 25...♕a7, atacando "f2".

25...♖d2 26.♕f3 ♕a7 27.♘d7?

El análisis de Kasparov que sigue sugiere que las blancas dejaron escapar la oportunidad de transformar aquí la naturaleza de su ventaja: 27.♗b5! ♘d8 28.♘d7 ♘e6 29.♘e7+! (29.♘xf8 ♔xf8 30.♖c1 ♕b8 es una posición equivalente, porque las negras están bien organizadas) 29...♔h8 30.♘xf8 ♕xe7 31.♘xe6, y ahora:

a) 31...fxe6? 32.♖c1! (32.♖a1 g6 33.♖a8+ ♔g7 34.♕a3 ♕xh4 35.♕a7+ ♔f6 36.♖e8 ♖d1+ 37.♗f1 ♔g5 es confuso, según Kasparov) 32...♕d8 (Kasparov no menciona 32...g6, pero es posible que 33.♖c8+ ♔g7 34.♗c4, amenazando ♗xe6, sea convincente, porque si 34...♖c2 35.♗xe6 ♖xc8 36.♗xc8 ♕xh4, 37.b5! gana) 33.♖c6, con clara ventaja.

b) 31...♕xe6 32.♗c6 sólo es considerado por Kasparov algo mejor para las blancas, pero es horrible defenderse en una posición así, y su mejor alfil y el peón pasado de las blancas son factores duraderos, que significan que las negras estarán presionadas mucho tiempo.

27...♘d8?

Shirov debería haber jugado 27...♖a8! 28.♘7b6! (28.♘e7+ ♔h8 29.♕xf7 ♖xd3 30.♘f8 ♕a2 31.♕f5 g6 32.♘fxg6+ hxg6 33.♕xg6 ♕d2 34.♕f7 ♗g7 35.♘f5 ♗f8 36.♕h5+, y las blancas tienen que forzar el jaque perpetuo), cuando Kasparov indica 28...♖f8, trasponiendo a la partida (en la jugada 26), pero Nunn señala 28...♕a3!, con ligera ventaja negra.

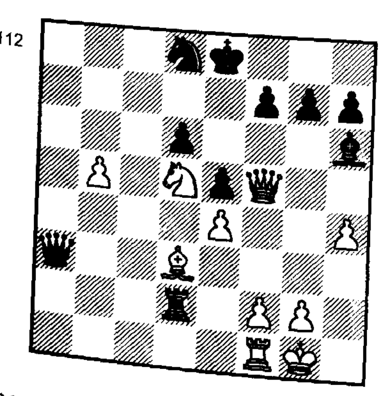
28.♘xf8 ♔xf8 29.b5!

El autoestopista se despierta de un largo sueño a un lado de la carretera, y decide que es hora de hacer algo por sus propios medios. Uno de los rasgos menos comentados de esta partida es el vigor con que Kasparov juega la fase técnica. Muchos de nosotros nos relajaríamos, una vez recuperado el material y puesto que conservamos algunas ventajas posicionales, pero Kasparov percibe que su rival también tienen algunos problemas con el tiempo, y aprovecha toda la táctica disponible para explotar la ventaja de tiempo y ganar material.

29...♕a3

Las negras omiten una opción de hacer las cosas más difíciles a su rival, con 29...♕d4! El análisis de Kasparov comienza con 30.♖d1! (30.♕f5 ♔e8) 30...♖xd1+ 31.♕xd1 ♘e6 32.b6 ♘c5 33.♗c2 ♕xd1+ 34.♗xd1 ♔e8 35.♗g4, pero ahora la línea continuaba con 35...♘d7(??), a pesar de que éste sería un burdo error, por 36.♗xd7+ (y no 36.b7?, por él indicado, seguido de una larga variante) 36...♔xd7 37.b7, ganando de forma trivial. En algunas fuentes se ha indicado 35...♘a6(??), pero es igual de desastroso, en vista de la simple 36.♘c7+. Por consiguiente, es preciso 35...♔d8, cuando Kasparov indica 36.♘b4 como jugada ganadora, aunque 36...♘e6 parece entonces bastante resistente. Las blancas, por supuesto, están mucho mejor, pero no veo el K.O. inmediato. Parece prometedor, sin embargo, 37.♗h5 g6 38.♗e2.

30.♕f5! ♔e8



A 30...♖xd3, las blancas responden con 31.♕d7, ganando.

31.♗c4 ♖c2

31...♕c5 32.♕xh7! ♔d7 33.♕f5+ ♔e 34.♗b3 ♖b2 35.♗d1, ganando (Kasparov).

32.♕xh7! ♖xc4 33.♕g8+ ♔d7 34.♘b6+ ♔e 35.♘xc4 ♕c5

Aun ahora existen algunos problemas téc nicos y sería posible que la tendencia descen diese de "posición ganadora" a "claramente mejor", si las blancas no encuentran aquí la mejor jugada. En cualquier caso, hablar con sus piezas debería permitir una clara respuesta. ¿Qué pieza ha estado observando humildemente los acontecimientos, pero ahora necesita reforzar a Su Majestad?

36.♖a1! ♕d4

36...♕xc4 pierde debido a 37.♖a7+ ♔e6 38.♕e8+.

37.♖a3! ♗c1 38.♘e3!

Las negras se rindieron. Una jugada armoniosa para rematar una partida superlativa.

Sumario y sugerencias

El *materialismo* es un pecado de muchas caras. Se basa en el hecho de que hay una laguna conceptual en la forma en que asignamos valores al material. Limita nuestra imaginación, porque los factores materiales están tan arraigados e inflexibles en nuestro pensamiento que a menudo nos impiden ver buenas jugadas, si éstas suponen entregar material. Los valores materiales pueden tenerse en cuenta, "en general", pero el ajedrez es excepcional y jugamos posiciones excepcionales, cada vez en cada partida concreta. Tendemos a sufrir de angustia cuando tenemos material de menos e instintivamente asociamos las pérdidas materiales con errores. Sugiero tres métodos para tratar de superar esta dificultad.

1) Trate de pensar de todas las piezas que son personajes únicos, antes que figuras que valen un cierto número de puntos.

2) Considere las piezas como "bloques de energía" y júzguelas por su capacidad de juego en una posición dada, antes que como "trozos de madera" con un valor estático invariable.

3) Vea el ajedrez como un juego de cuatro dimensiones, de las cuales el material es sólo una.

5 Egoísmo

El deseo de liberarse del ego implica una lucha: el ego se encarga de matar al ego. El ego batalla con el ego. ¡El ego vence!
CHERI HUBER

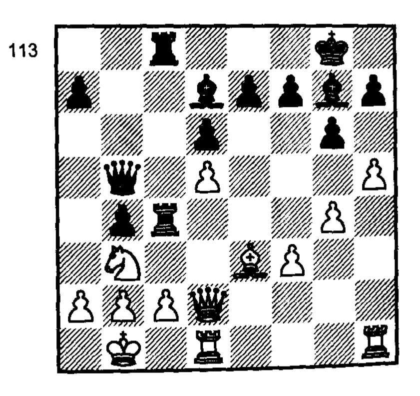
El "ego" no es Muhammad Ali pavoneándose alrededor del ring, gritando a voz en cuello que es el mejor. Tampoco consiste en pensar que es usted mejor de lo que realmente es. El ego está ahí cada vez que piensa de sí mismo como de usted mismo, y siente la presencia del "yo". El ajedrez es una lucha entre mi "yo" y su "yo". Se trata de "mí" contra "usted". Se trata de un ego contra otro.

Todos tenemos un ego, y el ajedrez sin ego es inimaginable.

El pecado de *egoísmo* rodea todos esos errores derivados de nuestro ego: falta de "objetividad", no pensar en las ideas del oponente con el mismo detenimiento que en las propias, sentimiento de temor, dudas, impresionabilidad excesiva por el Elo del rival, conciencia de testigos presenciales de la lucha, pensar en lo magnífico que es su propio juego durante la partida, etc. La esencia de este pecado está captada por el GM Jonathan Tisdall en su libro *Improve Your Chess Now* (Mejore su Ajedrez Ya): "Preferimos pensar acerca de lo que queremos hacer, y a menudo olvidamos darle a nuestro oponente la consideración debida en nuestros pensamientos", mientras que la significación del *egoísmo* está expresada por Jeremy Silman (*The Amateur's Mind* –La Mente del Aficionado): "El error más común que comete el aficionado (en cualquier situación) es ignorar las posibilidades de su rival. Sólo responde cuando una amenaza directa (real o imaginaria) aparece en el tablero, aunque esta respuesta suele estar cargada de pánico".

Tocaré aquí algunos de estos aspectos más que otros. Mi principal objetivo en este capítulo es subrayar el hecho de que jugamos al ajedrez desde un punto de vista inevitablemente "subjetivo", y que perseguir la "objetividad" no sirve necesariamente de ayuda. Trataré de dilucidar lo que esto significa para nuestras posibilidades de ser más listos que nuestro oponente, para centrarme luego en las dos ideas principales, diseñadas para atenuar los peores excesos de nuestro *egoísmo*: "responsabilidad" y "profilaxis". Comenzaré con un llamativo ejemplo que presenta muchos aspectos de *egoísmo*.

113



Jansa – Bilek
Polanica Zdroj 1968

Juegan blancas y está planteada una importante cuestión acerca del peón de "c2". ¿Amenazan las negras con tomarlo? Si ha absorbido usted mis sugerencias del capítulo anterior, hará algo más que ver la línea en que las blancas quedan con dos torres por dama y peón, y así, después de un rápido cálculo (9+1=10=5+5), concluir que no tiene nada de qué preocuparse. Lo curioso es que ésta fue precisamente la reacción de muchos jugadores a los que les mostré esta posición. Si cae en ese bote que hace agua, considere la calidad de las posiciones después de los cambios y se dará cuenta de la temible movilidad de la dama negra, la debilidad de los peones del flanco de rey y el futuro incierto del rey blanco. Por no mencionar al hermafrodita, y que la iniciativa pasa del todo a manos de las negras.

Así que o bien defiende "c2", o bien mete el balón en el fondo de la red (enroque enemigo). Esta última opción parece improbable en esta fase, y aunque vale la pena comprobar las jugadas 1.hxg6 y 1.♗d4 antes de proseguir, descubrirá que ninguna de ellas frena la principal amenaza. De ahí que quienes tengan el suficiente respeto por las posibilidades de su rival, probablemente elijan 1.♖c1, un desplazamiento de feo aspecto. Pero lo cierto es que hay otra solución.

1.♘a1!

¿Humor en ajedrez? Ahí está usted, con su indumentaria de hombre de las cavernas, listo para dar mate en el flanco de rey, y la mejor jugada resulta ser una retirada hacia la que parece ser la casilla menos ofensiva del tablero. Cuando traté de resolver este problema en el clásico de Hort y Jansa, *The Best Move* (La Mejor Jugada), ni siquiera consideré tal retirada, y cuando vi la solución, incluso me sorprendió que existiese. Elegí la inferior 1.♖c1 para leer esto: "1.♘a1 es mucho mejor que 1.♖c1, ¡porque la torre se necesita para el ataque, no para la defensa!". Aunque es una sencilla afirmación, se trata de una percepción profunda y, junto con la jugada, guarda estrecha relación con algunos de los temas que hemos visto en capítulos anteriores. En primer lugar, considera las piezas como personajes, y su papel (qué "dicen") en la posición dada; en segundo lugar, trata la posición en conjunto (*Gestalt*): el caballo parece penoso en "a1", pero el resto del ejército está enormemente agradecido al caballo por aceptar un puesto tan claustrofóbico. Por último, y lo que es más importante, las jugadas y los planes de las blancas están considerados no en abstracto, sino en directa relación con los de las negras.

Sospecho que la mayoría de los jugadores, aun asumiendo que la viesen, nunca llegaría a permitirse efectuar una jugada así, porqu sólo tendrían en cuenta la triste situación de caballo en "a1", y no lo considerarían com parte integrante de la posición. Sin embargo aunque el despliegue de las negras en e flanco de dama negro parece imponente, l cierto es que sólo tienen dos objetivos: l casilla "c2" y el ataque sobre el caballo, co ...a5-a4. De modo que con esta jugada, la blancas mantienen a raya a todo el ejércit contrario. Por otro lado, mientras que e caballo no tiene forma alguna de participar e el ataque al rey negro, la torre de "d1" es muy útil donde está, por cuanto a las negras les resulta más difícil avanzar su peón "e" (por la debilidad de "d6"), y también puede situarse, llegado el caso, en las columnas "h" o "e".

Esto es profilaxis de alto nivel, pero nos resulta muy difícil ver este tipo de jugada, porque la mayoría de las veces estamos demasiado absorbidos por nuestros propios planes como para efectuar una jugada "comprometedora" que frene los proyectos de nuestro oponente. El *egoísmo* podría manifestarse también en no ver la fuerza de ...♖xc2, conformándose con el pensamiento de que no hay necesidad de defender de inmediato la casilla (tal vez intentando 1.♗d4 ó 1.hxg6), o bien percibiendo que sí hay necesidad de hacerlo, pero sin examinar lo bastante las ideas de su oponente y la relación que guardan con las suyas (1.♖c1), o, por último, viendo 1.♘a1, pero sintiendo que es una jugada demasiado sumisa y negándose a admitir que su rival pueda imponerle un juego tan "pasivo" (tal vez 1.♖h2).

Las siguientes líneas son mi propia interpretación de por qué se requiere jugar 1.♘a1:

a) 1.hxg6 ♖xc2! 2.gxf7+ ♔xf7 3.♕xc2 ♖xc2 4.♔xc2 ♕e2+ 5.♗d2 ♗a4, con abrumadoras amenazas.

b) 1.♗d4 ♖xc2! 2.♕xc2 ♖xc2 3.♔xc2 ♕e2+, y las blancas pierden, como mínimo, tres peones.

c) 1.♖h2 ♖xc2! 2.♕xc2 ♖xc2 3.♖xc2 gxh5!, y la posición blanca se derrumba.

d) 1.♘d4 ♕xd5 2.♘f5 ♕xd2 3.♘xe7+

♔f8, y las negras ganan.

e) 1.♖c1!? a5 2.hxg6 (2.♕h2 g5! 3.♗xg5 f6 4.♗e3 ♕xd5 es algo confuso, pero pienso que las negras están mejor) 2...fxg6 3.♕h2 h5! 4.gxh5 (después de 4.♘d2 ♕xd5! 5.♘xc4 ♕xc4, el hermafrodita y el juego en el flanco de dama les dan mejores perspectivas a las negras; por ejemplo: 6.gxh5? ♗e6! –+) 4...♗f5 5.♘a1 (5.♘d4 ♖xd4 6.♗xd4 ♗xd4 7.hxg6 ♗g7 es claramente mejor para el negro) 5...b3! 6.axb3 a4!, y el ataque negro llega antes.

1...e6

1...♗e5 "es más prometedor", según Jansa y Hort, quienes añaden: "pero incluso entonces pueden las blancas mantener su ventaja, por ejemplo, con 2.hxg6 fxg6 3.f4 ♗c3 4.♕h2 h5 5.bxc3".

Este análisis es negligente, y hay muchas cosas que no dice. Profundicemos un poco. 1...♗e5 2.hxg6, y ahora:

a) 2...hxg6 3.♕f2 e6 4.♕h4 exd5 5.♗g5 +– es coherente con su evaluación.

b) 2...fxg6, y entonces:

b.1) Después de 3.f4 ♗g7! (3...♗c3? sería un error gratuito), me parece que las negras pueden contener el flanco de rey e incluso aspirar a alguna ventaja, por ejemplo, 4.♕h2 h6 5.f5 g5.

b.2) 3.♕f2 parece una mejora, pero entonces la sobria 3...♖f8! 4.♕h4 ♖f7 obliga a las blancas a luchar por la igualdad, por ejemplo, 5.♘b3 ♗f5!

En realidad, por mucho que admire 1.♘a1! y me gustase aclamarla como jugada ganadora, se trata más bien de una cuestión de limitar daños, lo mismo que 19.♘e4! en la partida Capablanca – Lasker del capítulo anterior. Una consideración así puede estropear nuestro romance con 1.♘a1, pero sirve para poner de relieve su fuerza como la jugada que la posición requiere. Una sorpresa de ese calibre puede a menudo invertir la tendencia dominante y, como revelan las alternativas, sin la "humilde" 1.♘a1, las blancas hubieran podido ser rápidamente aplastadas.

Este es otro aspecto del *egoísmo*: la dificultad de aceptar que sus buenas jugadas no tienen por qué dejarle necesariamente en una buena posición. Como alguien formuló, aguda y sabiamente, en una ocasión, "**su oponente también tiene derecho a existir**".

2.hxg6 hxg6 3.♕h2 exd5 4.♕h7+ ♔f8 5.♗h6

La carnaza posicional por encima de todo. Las negras deben haber perdido el hilo después de 1.♘a1, probablemente en línea con la "teoría residual de Nunn" –véase capítulo 7 (*dispersión*).

5...♗xh6 6.♕xh6+ ♔e8 7.♕h8+ ♔e7 8.♕h4+ f6

8...♔e8 9.♖de1+ ♗e6 10.♖xe6+ fxe6 11.♕h8+, ganando.

9.♖he1+ ♔d8 10.♕xf6+

Las blancas tienen una posición ganada.

Sujetos y objetos

Es una ilusión pensar que la decisión subjetiva no existe realmente, que una vez establecida la verdad objetiva, hay una transición gradual hacia la aceptación subjetiva. Esta ilusión está enraizada en una profunda ignorancia de la naturaleza de la toma de decisiones personales y en un deseo de esquivar la angustia de la elección subjetiva.
SOREN KIERKEGAARD

Suprimir la subjetividad con el fin de ser objetivo es, en sí mismo un acto subjetivo. ¿Qué otra cosa podría ser?
R. D. LAING

Qué pasa con su mente. *El punto de vista de que podemos no tener un punto de vista es un punto de vista... La nueva física, la mecánica cuántica, nos dice claramente que no es posible observar la realidad sin cambiarla.*
GARY ZUKAV
The Dancing Wu Li Masters

¿Por qué tiene connotaciones tan negativas la palabra "subjetivo"? No parecemos tener problemas con el hecho de ser "sujetos", y con mucha razón objetamos a la gente que nos trata como "objetos", pero cuando tomamos decisiones desde un punto de vista "subjetivo", tendemos a pensar que estamos cometiendo algún tipo de error, y que debiéramos tratar de ser "objetivos". Esto es curioso, y puesto que el *egoísmo* deriva de nuestra perspectiva de subjetividad, seguramente vale la pena tratar de entenderlo.

La descripción más concisa que conozco de la objetividad en ajedrez procede del vivaz e instructivo libro del GM Paul Motwani *H.O.T. Chess:* "Por esto (objetividad) entiendo la capacidad de un jugador para evaluar posiciones correctamente. Esta cualidad de ser capaz de ver las cosas tal cual son es extremadamente valiosa para una persona, y no sólo en ajedrez. Porque lo cierto es que puede ser muy tentador ver las cosas tal y como queremos que sean, en lugar de verlas como son".

Creo que Paul está diciendo que es usted capaz de ser objetivo en la medida en que es usted capaz de ver la posición sin ningún deseo de que sea de cierto modo, como si tuviera los ojos de una tercera persona. Esta sería, sin duda, una cualidad muy útil, pero aunque la búsqueda de una perspectiva así esté bien fundada, tengo mis dudas acerca de que sea posible ejercerla durante el juego práctico. Desde luego, creo que **durante una partida sólo podemos ser objetivos desde una perspectiva subjetiva.**

No estoy diciendo esto porque encaje en mi experiencia personal, sino porque ver las cosas "tal cual son" sería una enorme hazaña, que entra en contradicción con la percepción humana. Esta discusión podría convertirse fácilmente en más filosófica que útil, de modo que me limito a remitir al lector a *pensamiento*, reiterando que el ser humano tiende, por su propia naturaleza, a engañarse a *sí mismo*, y que sólo verá lo que la experiencia le ha enseñado, lo que le lleva a buscar en la posición que ésta sea de algún modo la que él quiere, y siempre verá la posición desde una perspectiva de memorias emocionales y modelos preestablecidos.

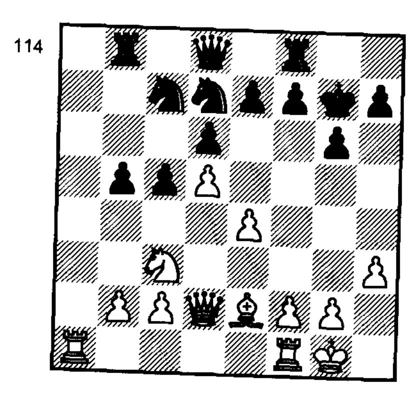
Menciono esto ahora porque, en el contexto de *egoísmo*, es importante comprender que no se puede escapar a la propia perspectiva subjetiva durante la partida. Esto no significa que la subjetividad sea, sin la menor ambigüedad, algo bueno, sino sólo que puede usted confundirse o limitarse a sí mismo si trata de ser "objetivo". La "objetividad" es una cualidad muy importante después de la partida, cuando trata de determinar qué ha sucedido durante el juego. Si trata de entender, desapasionadamente, una partida, al margen de la mente de los jugadores, entonces puede alcanzar alguna forma de objetividad, lo que es deseable si quiere comentar bien la partida. Pero durante el juego, está usted encerrado en sus propios pensamientos y sensaciones. Quiere ciertas cosas. Tiene miedo de algunas jugadas y le agrada descubrir otras. Existe un objeto, el tablero de ajedrez, que se mantiene a la espera entre dos sujetos, esperando una interpretación. Ningún jugador puede ver el tablero tal cual es, sino sólo con sus propios y subjetivos ojos.

Esta visión subjetiva conduce a numerosos errores, como veremos en los dos ejemplos siguientes.

Speelman – Hartston
Londres 1975, *The Master Game*

1.d4 ♘f6 2.♘c3 c5 3.d5 d6 4.e4 g6 5.♘f3 ♗g7 6.♗e2 ♘a6 7.0-0 0-0 8.♗f4 ♘c7 9.a4 ♗g4 10.♕d2 a6 11.h3 ♗xf3 12.♗xf3 ♘d7 13.♗e2 ♖b8 14.♗h6 b5 15.axb5 axb5 16.♗xg7 ♔xg7

114



Esta partida se jugó con una hora para cada jugador, y el comentario se registró después de la misma para ser retransmitido por la televisión británica, de modo que no era una lucha especialmente seria, pero los comentarios, en cualquier caso, resultaron reveladores. Los

dos sujetos (los jugadores) realizaron una crónica de sus pensamientos acerca del objeto (la partida). Obsérvese la cantidad de veces que se emplea el pronombre "yo":

Speelman: "Atacaré en el flanco de dama con b4. Si no lo hago, él me atacará con ese avance, y prefiero ser yo el agresor". La motivación de Speelman procede de la conciencia de las intenciones de su oponente, pero está respaldada por una preferencia personal.

17.b4

Hartston: "Sí, estaba preocupado por esto. Quería avanzar mi peón 'b', pero él me impidió expandirme en ese flanco. Si tomo el peón, puede dar jaque y recuperarlo. De todos modos, debo tomar. Aquí estaba presionado". Hartston también es consciente de su rival, pero antes que hacer una evaluación objetiva del tipo "las blancas están ligeramente mejor", realiza una evaluación desde su propia perspectiva.

17...cxb4

Speelman: "Supongo que podría dar jaque con mi dama, pero creo que retroceder y luego retomar de caballo ofrece la bonita perspectiva de la casilla 'c6' ". Éste es un buen ejemplo de *egoísmo*. Por una jugada, Speelman se olvida de su oponente, y no tiene en cuenta su posible reacción, ni compara las opciones de forma no subjetiva. Suena un poco áspero, pero en esencia se dejó llevar por los dictados y deseos de su ego. A muchos jugadores les gustaría el aspecto de su caballo en "c6" y tratarían de llegar allí, pero es importante preguntarse a sí mismo si su deseo puede ser realizado, puesto que el oponente también tiene deseos.

18.♘a2

Hartston: "Bueno, ésta es una agradable sorpresa. Ahora podré cambiar mi horrible caballo de 'c7', cuando él retome el peón. Me pregunto por qué no dio el jaque de dama".

18.♕d4+ ♔g8 19.♕xb4 ♘c5 20.♖fe1 parece ligeramente mejor para las blancas. Nótese que Hartston trata continuamente de penetrar en la mente de su adversario. El uso de "horrible" también revela una perspectiva muy humana.

18...♘a6! 19.♘xb4 ♘xb4 20.♕xb4 ♘f6

Las negras están ahora muy cerca de lograr la igualdad.

21.♗xb5 ♘xe4 22.♕xe4 ♖xb5 23.♖a7 ♖e8

En esta posición las negras propusieron tablas. Speelman rehusó, considerando que estaba ligeramente mejor, y porque no quería jugar otra partida ese día, pero en el proceso de forzar acontecimientos, realizó un sacrificio incorrecto de peón y acabó perdiendo.

N. Thomas – Redpath
Edimburgo 2000

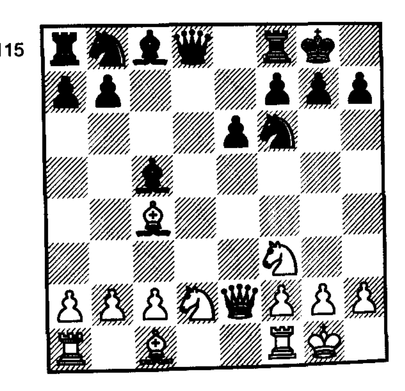
Las blancas tienen un Elo aproximado de 2065, y el jugador que defiende las negras es el prometedor juvenil que mencioné en las notas a la primera partida del capítulo anterior.

1.e4 e6 2.d4 d5 3.♘d2 c5 4.exd5 ♕xd5 5.dxc5 ♗xc5 6.♘gf3 ♘f6 7.♗c4 ♕d8

Desde un punto de vista teórico, se considera que 7...♕c6! es bueno para las negras.

8.0-0 0-0 9.♕e2

115



Esta posición me recuerda la famosa partida Nunn – Levitt, Londres (Lloyds Bank Masters) 1983, comentada en detalle en *Secrets of Grandmaster Chess*. Nunn realiza una instructiva comparación con las líneas principales, en que las negras juegan ...cxd4. En esas líneas, en el proceso de recuperar el peón en "d4", las negras cambian el caballo de "c6" (después de ♘b3xd4), que no es una pieza especialmente importante, pero aquí las blancas pueden cambiar el caballo de "f6" (♘e4), lo que podría dejar al rey negro sin defensores.

El plan más efectivo de las blancas es b3, ♗b2, centralización de torres y ♘e4 en el momento oportuno, para eliminar la principal pieza defensora del enroque enemigo. Los problemas de las negras resultan de su falta de desarrollo y del pobre control de la casilla "e5", lo que les impide movilizar su alfil dama, o cuestionar el dominio central de las blancas.

9...♗e7?

Egoísmo. Las negras tienen sus propias ideas acerca de cómo deberían desarrollar su posición, a saber, ...b6, ...♗b7, ...♘bd7 y ...♕c7, pero le prestan una insuficiente atención a lo que podrían hacer las blancas entretanto. Joe muestra un buen sentido de por dónde deben desarrollarse las piezas en este respecto, sobre todo porque el caballo de "f6" requiere ser "reemplazado" por el otro caballo. Sin embargo, al ver un inconveniente en la inmediata implementación de la idea, no se detuvo a preguntar si su posición era lo bastante buena para permitir ese planteo sin tener que efectuar concesiones a su oponente. El problema es que lo que es mejor para las negras depende por completo de qué harán las blancas, y así necesitamos mirar la posición desde el punto de vista de las intenciones blancas, si queremos descubrir cómo deben proseguir las negras.

Al mirar la posición después de la partida, y no siendo uno de los jugadores, pude enfocarla como una evaluación "objetiva", pero durante la partida a menudo es mejor ser consciente de tu rival. En este sentido, Joe vio la reacción a la jugada que quería efectuar, pero también lo hizo desde su propia perspectiva. "Quiero hacer esto, pero entonces él hará esto otro, de modo que, en lugar de ello, haré esto, y entonces... bueno, no tiene una respuesta evidente". Como complemento esencial de esta forma de pensar, también necesitamos pensar algo como: "Su principal idea es ésta. ¿De qué modo afecta a mis planes?".

En la posición a que se ha llegado, una mirada más detenida a los planes de las blancas revelaría que el principal problema de las negras es su falta de tiempo. Si sólo ves el lado negro del tablero, no podrás ver esto, pero una vez que comprendas la velocidad de b3, ♗b2 y ♘e4, perder tiempo con 9...♗e7 dejaría de estar en el orden del día.

Las negras deberían jugar ahora 9...b6! (9...♘bd7!? 10.b3 b6 11.♘e4 es similar), pero a Joe no le gustaba el aspecto de 10.♘e4!, y no veía una respuesta adecuada. Sin embargo, y a pesar de la fuerza de esa jugada, sencillamente tenía que persistir en tratar de movilizar sus piezas. Por ejemplo: 10...♘bd7! 11.♘xc5 ♘xc5. No es agradable ceder así la pareja de alfiles, pero a cambio las negras casi han completado su desarrollo. **El *egoísmo* a menudo se manifiesta de esta forma: negarse a hacer concesiones a su oponente, por más necesarias que sean.** Por otra parte, se requiere un jugador fuerte para saber cómo jugar con blancas ahora, y la mayoría se equivocaría, optando por un ataque en el flanco de rey. Pueden elegir entre:

a) 12.b3 ♗b7 13.♗b2, y ahora lo mejor que tienen las negras es 13...♕c7! La dama parece "más segura" en "e7", pero no contribuye de ninguna forma a la lucha por el centro, y ♘d4-f5 puede ser molesto. Es importante comprender que, en estas posiciones, ♗xf6 difícilmente puede considerarse una amenaza posicional. De nuevo, es una cuestión de compensaciones. Usted permite que le doblen sus peones y se debilite algo el entorno del rey, pero su oponente pierde el hermafrodita y un alfil sin oposición. Igual que vimos en el capítulo 2, se trata del modo en que ventajas y desventajas se transforman. Sin embargo, **cuando sufre usted de *egoísmo*, suele ver la posición exclusivamente desde su propio punto de vista.** Así, no estaría dispuesto a ceder el par de alfiles, permitiendo ♘xc5, porque estaría cegado a lo que su oponente cede a cambio. De modo similar, no querría permitir ♗xf6, porque percibiría las concesiones en su posición de modo mucho más intenso que las de su oponente. En esta posición, las blancas quizá estén ligeramente mejor, pero las negras pueden afrontar el futuro con cierta confianza, porque sus fuerzas están bien coordinadas y hay una buena posibilidad de que las blancas sobreestimen su posición y no consigan encontrar un buen papel para el alfil de "c4". Después de 14.♘e5 (parece mejor 14.♕e5, pero las negras son muy activas, y tras

14...♖ac8 15.♕xc7 ♖xc7 16.♗e2 ♘d5!, tienen el juego más fácil) 14...♖ad8, las negras seguirían con ...♘fe4-d6, y quizá un oportuno ...f6 y ...e5, recordándoles a las blancas que también tienen una baza, en forma de su peón extra central.

b) 12.♖d1!? ♕c7 13.♕e5! ♕xe5 14.♘xe5 ♗b7 15.f3! es la forma de hacerlo: el llamado método restrictivo de Steinitz. Se impide que los caballos consigan buenas casillas, y poco a poco se va ganando espacio, manteniendo sus alfiles como piezas de largo alcance, lejos de inconvenientes tácticos. Las blancas pueden seguir con ♗f1, ♗e3 y luego con un avance gradual de peones en el flanco de dama, con una ventaja significativa, aunque en modo alguno abrumadora. Ésta podría haber sido una línea de juego coherente. **Otro aspecto del *egoísmo* es la propensión a asumir que las evaluaciones favorables pueden conseguirse más rápidamente de lo que la realidad permite ("¡quiero todo esto, y lo quiero ahora!").** En el caso que nos ocupa, las negras "no tenían derecho" a buscar la igualdad en la novena jugada, porque son las negras y porque ya han cometido un error (7...♕d8). Con el mejor juego, es probable que no debiesen perder a partir de esa posición, pero si tratan de igualar con excesiva rapidez, es muy probable que caigan en una peor posición.

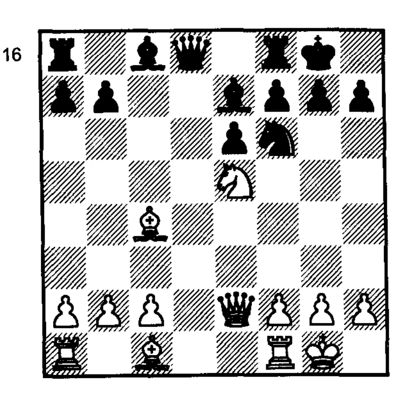
10.♘e5

Esto parece ayudar a las negras a desarrollarse, y conduce al cambio del caballo dama, antes que al del más importante de "f6". No es una mala jugada, pero yo prefiero la simple 10.b3!, seguida de ♗b2, ♖ad1 y ♘e4, que habría desatado una presión difícil de soportar. Las negras se encuentran varios tiempos retrasadas, y las blancas comenzarán a atacarles antes de que estén listas para defenderse.

10...♘bd7 11.♘df3 ♘xe5 12.♘xe5

Las negras no están, en modo alguno, fuera de peligro, ya que siguen teniendo problemas para desarrollar su alfil de "c8". Dada la ventaja en tiempo de las blancas, probablemente deberían prepararse para hacer alguna concesión (ceder, por ejemplo, la pareja de alfiles), pero en cualquier caso la iniciativa de las blancas debe ser duradera, con el mejor juego.

116



12...♕b6?

Esto parece obtuso, pero aquí no es fácil encontrar para las negras nada que tenga sentido. La idea subyacente en esta jugada es, sencillamente, hacer ...♗d7, sin permitir trucos en "e6". Esto demuestra buena conciencia táctica por parte de Joe, y también que acepta de que tendrá que realizar ahora alguna concesión. Muchos ni siquiera querrían jugar ...♗d7, porque entrega la pareja de alfiles, pero, como ya he dicho, cuando su posición es mala, la búsqueda de la igualdad instantánea será en vano. A menos que su oponente sea especialmente colaborador, tendrá que ir paso a paso. Eso significa que los dos alfiles son un pequeño precio a pagar por la movilización de sus piezas. Con todo, aquí hay mejores jugadas:

a) No 12...♗d7? 13.♖d1 ♕c7 14.♘xd7 ♘xd7 15.♗xe6.

b) Después de 12...♘d7 13.♖d1 ♕c7 14.♗f4 ♘xe5 15.♗xe5 ♕c6, las negras no han resuelto el problema.

c) 12...♕d4!? 13.♖d1 ♕e4 14.♗g5 ♕xe2 15.♗xe2 h6 parece prometedor, y quizá sea la mejor tentativa de igualar para las negras. Con las damas fuera, el tema del desarrollo pierde mucha importancia.

d) 12...♕c7!? 13.♗f4 ♗d6 14.♖ad1 ♘d5 (admitiendo que los problemas no pueden resolverse fácilmente, y consiguiendo la pareja de alfiles a cambio de un peón) 15.♗xd5 exd5 16.♖xd5 ♗e6 17.♖xd6 (de otro modo, puede pretender que los dos alfiles casi valen un peón: ciertamente, su rival necesitará mucho tiempo para demostrar lo contrario) 17...♕xd6 18.♘g6 ♕b4 19.♘xf8 ♖xf8, y los alfiles de distinto color hacen que las tablas sean el resultado más previsible. Hay que ser muy resistente al *egoísmo* para proceder a este tipo de transformación. Lo que tiene que pensar es que aunque jugar con un peón de menos no es un placer para usted, jugar con un peón de más en el bando opuesto, en una posición con alfiles de distinto color, puede parecerle un pobre negocio a su oponente, dado su anterior optimismo, cuando disfrutaba de ventaja en desarrollo. **Cuando tenemos una ventaja, la mayoría de nosotros quiere explotarla rápidamente. De modo que proponerle a su rival un final largo y difícil, aunque sea malo para usted, puede apartarle de la línea de juego más fuerte para él.**

13.♖d1 ♖d8 14.♗e3?

Me parece que las jugadas de aspecto impulsivo a menudo están relacionadas con el deseo de ganar una partida espectacular, y este deseo, por supuesto, guarda relación a su vez con la necesidad de reconocimiento del ego. **La dificultad radica en pensar demasiado acerca de la propia satisfacción después de la partida, y no lo bastante acerca de las posibilidades de su oponente durante la misma.** Las blancas estaban impacientes por dar rienda suelta a su satisfacción, y en su anhelo por la "gloria" realizaron un cálculo erróneo.

En lugar de la textual, 14.♖xd8+ ♕xd8 15.♗g5 conserva la iniciativa. Las blancas están claramente mejor hasta que las negras resuelvan sus problemas de desarrollo.

14...♕xb2 15.♗c5? ♖xd1+ 16.♖xd1 ♗xc5 17.♖d8+?

Las blancas deben jugar 17.♘d3!? ♗xf2+! 18.♕xf2 ♕b6 19.♘c5, y, al menos, conservan algunas opciones de pescar en río revuelto.

17...♗f8 18.g4 ♕b6 19.♕d3 ♕c7 20.g5 ♘d5 21.♖e8 ♕xe5 22.♕a3 ♕e1+ 23.♔g2 ♕b4

Las blancas se rindieron.

Puede parecer que los errores cometidos en estas partidas fueron causados por falta de objetividad, pero creo que, en el mejor de los casos, eso sólo es verdad en parte. Desde luego, parece que los jugadores fuesen, a veces, muy subjetivos, y excesivamente egocéntricos para encontrar las mejores jugadas, pero de esta conclusión no se infiere que el antídoto sea ser más objetivo. Para optimizar sus posibilidades de éxito competitivo, es esencial ser consciente de los gustos y fobias de su oponente y de todos sus defectos humanos. Debe recordar que es usted un sujeto jugando contra otro sujeto. En consecuencia, ver objetivamente la posición es dejar a un lado un enorme depósito de percepciones que confluyen durante el desarrollo de la partida.

Ser "objetivo" es tratar como un objeto algo que antes que nada es una batalla entre sujetos. Como vimos en el prefacio, el objeto no tiene carácter hasta que le concedemos uno. Es útil ser "objetivo" fuera del corazón de la batalla, pero durante el juego usted es un ego en pie contra otro ego. Arrancarse a usted mismo de ese contexto y tratar de ver el juego de forma desapasionada, desde la perspectiva de una tercera parte, puede causar más problemas de los que resuelve. No sólo altera usted su natural inclinación a ser subjetivo y pasa por alto, sin ton ni son, su propia sensibilidad, sino que al hacerlo así, mina su propia capacidad para percibir la perspectiva subjetiva de su oponente, y deja escapar oportunidades de explotarla.

Desde luego, pienso que yo he retrasado mi desarrollo ajedrecístico por esforzarme demasiado en ser objetivo. Durante mucho tiempo, varios entrenadores y amigos ajedrecistas me dijeron que debía ser "más objetivo", pero al tratar de hacerlo, perdía una parte de mi agudeza competitiva. Comencé a ver el ajedrez más como una serie de problemas intelectuales que como una lucha, y así me comportaba más como un académico que como un guerrero. También sentí que esta meta de ser más objetivo era una especie de fardo que ahogaba mi disfrute del juego. En realidad, los enormes esfuerzos realizados para ser "objetivo" me permitieron ser cada vez más consciente de mi punto de vista subjetivo.

El "lado objetivo" del juego no deja de tener características de interés, pero la persecución de la belleza y de la verdad es incidental

para la batalla entre mentes que tiene lugar en el tablero. Al tratar de rehuir de mi perspectiva subjetiva durante el juego, perdí mi sentido del equilibrio en momentos cruciales. En partidas contra Grandes Maestros, descubrí que ellos casi nunca se preguntaban "¿Es esta jugada la verdad?", sino más bien "¿dará resultado esta jugada?". **Debemos esforzarnos, durante el juego, por sentirnos fuertes en nuestra perspectiva subjetiva, sin olvidar que hay una diferencia entre lo que nos gustaría que sucediera y lo que probablemente suceda.** Ser subjetivo tiene sus problemas, pero también los tiene ser objetivo. Parece que necesitamos una visión alternativa.

"Intersubjetividad"

Un problema compartido es un problema medio resuelto.
PROVERBIO

Quizá la forma más fiable de superar nuestra dificultad subjetiva sea ¡compartirla con el rival! En cualquier caso, lo hacemos formalmente, pero estoy sugiriendo que podemos beneficiarnos al ser más conscientes de nuestro rival como un sujeto y un ego, e incorporando la conciencia de esto a nuestra toma de decisiones ante el tablero. Así, nuestro objetivo es no mirar la partida como un objeto y ser "objetivos", sino jugar con total conciencia de nosotros mismos como sujetos, y con igual conciencia del sujeto que se sienta enfrente. He utilizado el término "**intersubjetividad**" para designar esta perspectiva, que es una especie de "tercera vía", porque rechaza ser del todo subjetiva o enteramente objetiva, sino que pretende retener lo mejor de ambas visiones.

Estaba dispuesto a pensar sobre esta perspectiva después de mi match a seis partidas con el GM Michael Adams, en 1998. Celebré mi 21er. aniversario el día en que el marcador señalaba 3-0, y Mickey me dijo más tarde que le había sorprendido que fuera tan joven: "No pensaba que fueses tan joven, Jon. Si lo hubiese sabido, habría jugado de forma algo distinta. A tu edad tiendes a ver las cosas desde tu propio punto de vista, pero cuando te haces un poco mayor, comienzas a verlas desde ambos lados". Este comentario me produjo una honda impresión, y el presente capítulo es una tentativa por darle sentido.

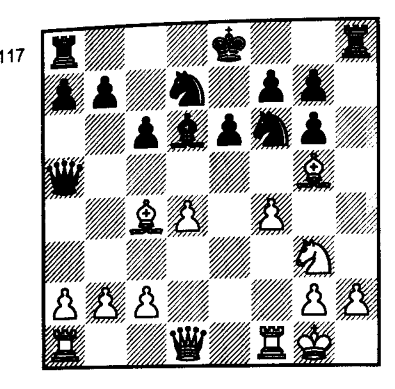
Si alguna vez ha tenido usted el placer de reproducir las partidas de Tal, o de leer sus comentarios, puede que le haya sorprendido la forma en que parece ser del todo consciente de la sensibilidad de su rival, y la forma mágica en que trata de explotarla. Desde luego, yo sí me asombré cuando comencé a familiarizarme con el juego de Tal, puesto que era un impresionable muchacho de 14 años, y hoy día sigo cautivado por ese juego. En cierto sentido, Tal era por completo ajeno a cualquier pretensión de objetividad, como sugieren muchos ataques ganadores refutados por el "análisis objetivo" después de las partidas. Sin embargo, hay un sentido más sutil en el que era profundamente "objetivo", no en el sentido convencional de considerar la posición sin prejuicios personales, sino en una plena conciencia de cómo pensaba y sentía su oponente acerca de la posición. No es que Tal siguiera al pie de la letra los dictados de su ego y realizase sacrificios para complacer al público, sino más bien que era plenamente consciente de que, lo mismo que él, su oponente tenía temores, emociones, penas, dudas, deseos y pensamientos confusos.

Donner lo expresó así en *The King*: "Tal ha dado buena cuenta de todo eso... No hay sistema, no hay corrección o incorrección, sólo hay éxito. Esta forma de pensar sin normas, aparte de la propia infalibilidad, no tiene ninguna posibilidad en la realidad de hoy, donde fracasaría sin remedio. Pero en la partida de ajedrez constituye la mayor fuente de inspiración. Por esto es por lo que es un error considerar a Tal como un timador. Lo cierto es que ha comprendido que aunque la autocrítica y el autoconocimiento son necesarios, la objetividad ante el tablero es pura ficción".

La siguiente partida incluye notas seleccionadas de los maravillosos y lúcidos comentarios de Tal, en su libro sobre el Campeonato Mundial de 1960. Creo que constituyen una excelente base para la idea de mostrar la "intersubjetividad" en acción.

Tal – Botvinnik
Campeonato Mundial (17ª)
Moscú 1960

1.e4 c6 2.d4 d5 3.♘c3 dxe4 4.♘xe4 ♗f5 5.♘g3 ♗g6 6.♗c4 e6 7.♘1e2 ♘f6 8.♘f4 ♗d6 9.♘xg6 hxg6 10.♗g5?! ♘bd7 11.0-0?! ♕a5! 12.f4

117


Tal: "'Terrible', 'antiposicional', 'increíble', etc., etc. La última jugada blanca ha sido catalogada por todos los comentaristas, sin excepción, con tales epítetos. Debía suponerse que el jugador con blancas era tan absolutamente desconocedor de cualquier libro de ajedrez que convierte al juego blanco en totalmente imposible de jugar, puesto que 12.f4 debilita las casillas negras, desconecta al alfil de 'g5' del juego, y sitúa al rey blanco en una peligrosa y comprometida posición. Creo que el lector no me considerará inmodesto si digo que, durante la partida, tuve todo eso en consideración".

Tal continúa describiendo su línea de pensamiento, enfatizando en los problemas derivados de retirar el alfil (incoherente), cambiarlo (ningún tipo de ventaja), 12.♕d2 (*tablista*), 12.♕c1 (pasiva), "...y la jugada 12.f4, simplemente mala. Así, todas las continuaciones parecen ser negativas. Pero finalmente, mi ojo errante volvió a detenerse en 12.f4 (...). **Las ventajas de esta jugada son menos evidentes (que sus desventajas), pero en cualquier caso existen, aunque no todas se encuentren dentro del territorio de las 64 casillas del tablero.** En primer lugar, esta jugada tendrá que refutarse, lo que implica la posibilidad de una lucha táctica de doble filo, que, a juzgar por el estilo de juego de Botvinnik en este match, es para él algo no deseable. En segundo lugar, la debilidad en el campo blanco sólo puede ser explotada mediante rupturas centrales, pero después de ...c5 ó ...e5, la fuerza de los alfiles blancos se incrementará de forma considerable. Por último, las negras sólo podrán atacar el flanco de rey tras enrocar largo, y entonces la masa de peones blancos en el ala de dama puede ponerse en marcha. Es posible que las negras debiesen contestar simplemente 12...0-0, pero esto no es una refutación".

Hay mucho que comentar aquí, pero lo que me llamó más la atención es la resistencia ante lo que todos los demás pensasen de esta jugada. Tal era del todo consciente de que lo considerarían "débil" por jugar así, pero eso no le impidió seguir su propio criterio, en lugar de seguir la posible inclinación superficial de otros. Otro rasgo sobresaliente es que piensa en 12.f4 de forma "no objetiva" (cuando parece más bien mala), teniendo plena conciencia de las alternativas que él (sujeto) percibe, y cómo su oponente (sujeto) reaccionará a cada una de ellas. Al final, decide que puesto que no hay forma de aplicar presión posicional, aplicará presión psicológica, pasándole a Botvinnik la responsabilidad de refutar la jugada, algo que, como veremos, no es fácil.

12...0-0-0 13.a3 ♕c7

"Más de media hora invirtió Botvinnik en esta jugada, y eso es bueno. Parece que no es tan sencillo refutar de inmediato 12.f4". Tal revela de nuevo una aguda conciencia de su oponente. Las palabras "eso es bueno" muestran el reconocimiento de la frustración causada por una búsqueda infructuosa, y la tensión que eso causa en su oponente.

14.b4 ♘b6 15.♗e2 ♗e7 16.♕d3

"Las jugadas blancas son bastante evidentes y, por lo tanto, ahora me resulta fácil jugar. Al mismo tiempo, las negras tienen una amplia selección de continuaciones tentadoras, pero deberán encontrar sólo una, la objetivamente más fuerte y que, al mismo tiempo, de-

ba estar de acuerdo con la actitud creativa con que están jugando". ¡Pobre Botvinnik! Tantas jugadas disponibles y sólo puede realizar una cada vez. Tal dispone de suficientes jugadas buenas para mantener el equilibrio psicológico, pero no se encuentra bajo la presión de realizarlas, porque todas son evidentes. Tales factores no deberían subestimarse. Sin fijarnos en el aspecto que "objetivamente" tiene la posición, podemos ver que los contrincantes durante la partida cuentan con un cerebro que ya ha sido ejercitado, emocionado, confundido y decepcionado. Cuanto más dure la partida y más tensión exista en cada jugada, más difícil resultará ver la posición tal cual es. La posición de Botvinnik puede parecer aquí mejor, pero es él quien soporta mayor presión, porque tiene que demostrar algo.

16...♘fd5

"Con la jugada textual, las negras logran una indudable ventaja posicional, puesto que tras el cambio de alfiles de casillas negras, la debilidad de 'f4' resulta perceptible, pero psicológicamente, las blancas tendrían otra posibilidad: resulta que uno de los 'inconvenientes' de la jugada 12.f4 –el encierro del alfil de 'g5'– no es un inconveniente en absoluto". Una vez más, Tal revela cuán subjetivos son nuestros procesos mentales. Se diría que ciertamente parece una victoria moral para las blancas cambiar su alfil descarriado, que también puede verse como una concesión por parte de las negras, que no pudieron explotar tal situación. Estas pequeñas batallas sólo se ganan o se pierden en nuestra cabeza, pero son muy significativas para bosquejar el humor de los contendientes. El juego inestable de Botvinnik antes del control de tiempo puede atribuirse, creo, a la tensión causada por las pequeñas derrotas conceptuales de esta fase. Después de 16...c5 17.bxc5 (17.c3 c4 deja a las blancas sin contrajuego) 17...♖xd4 18.cxb6 ♖xd3 19.bxc7 ♗c5+ 20.♔h1 ♖xg3 21.♗xf6 gxf6 22.♗f3, las blancas "no deberían perder", según Tal.

17.♗xe7 ♕xe7 18.c4 ♘f6

Aquí, Botvinnik se vio obligado a gastar un tiempo importante en evaluar un tentador sacrificio de pieza: 18...♘xc4 19.♕xc4 ♕h4 20.♖f3 ♘xf4 21.h3 ♖xd4 22.♕c5. Pero resulta que el alfil es mejor que los tres peones. Una vez más, la psique de Botvinnik recibe una dosis de tensión adicional, a pesar de que todas sus jugadas han sido muy fuertes. Ciertamente, Tal parece haber subestimado el peligro a que aquí se enfrenta, y comete un pequeño pero significativo error.

19.♖ab1?!

Demasiado lento. Tal declara que era preferible la inmediata 19.a4, pero que no le gustaba 19...♕xb4 20.a5 ♘xc4, debido a 21.♖fb1(??) ♕d2 22.♕xc4. Su análisis sigue así: 22...♕xd4+(??) 23.♕xd4 ♖xd4, cuando parece que las negras tienen la iniciativa, pero señala que 24.♗f3! les privaría a las negras de tiempo para jugar 24...♖xf4, en vista de 25.a6, de modo que las blancas pueden reagruparse con ♘e2, después de lo cual la posición está más o menos igualada. Sin embargo, omite 22...♕e3+!, que gana por fuerza. Por consiguiente, las blancas no tienen nada mejor que 21.♕xc4. Pese a la popularidad de los comentarios de Tal, avanzada su carrera admitiría que fueron una fuente de problemas para él, a causa de los numerosos errores que contenían. Con todo, una sobresaliente característica de esta partida es la forma en que Tal se aparta de las líneas *tablistas*. A pesar de que su posición es "objetivamente" peor, parece pensar que esto es menos importante que la disposición psicológica de ambos contendientes.

19...♕d7! 20.♖bd1

Inconsistente, pero no había nada mejor. Por ejemplo: 20.♖fd1 ♖h4 21.♕e3 ♕c7 22.♖f1 ♕d7.

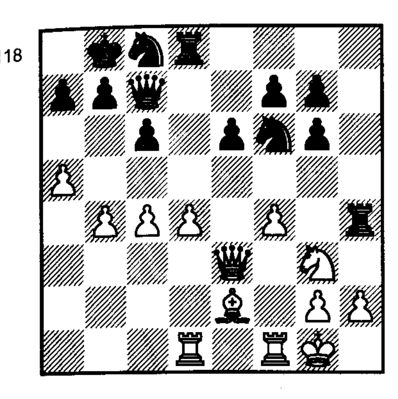
20...♔b8 21.♕b3?!

21.a4!? ♘xa4 22.♕a3 ♘b6 23.♖d2, seguido de ♖a1, concede a las blancas una razonable compensación, y probablemente fuese una mejora sobre esta floja jugada, que pierde mucho tiempo.

21...♕c7 22.a4 ♖h4 23.a5 ♘c8 24.♕e3

"La situación ha cambiado un tanto. Ahora las negras han reforzado su posición con jugadas naturales, y las blancas están obligadas a resolver un difícil problema, además de acometer la ingrata tarea de defender sus debilidades. La posición sigue siendo extraordinariamente complicada, y las jugadas decisivas se producirán en mutuos apuros de tiempo".

118



Se diría que Tal pone mucho mayor énfasis en el hecho de que la posición es complicada que en si uno u otro bando está mejor. Durante una partida, ambos bandos experimentan y responden a la complejidad, pero una evaluación de la forma "las negras están ligeramente mejor" carece realmente de significación en una partida en la que la tensión se resiente de forma tan intensa, y los errores pueden producirse en cualquier momento. Esto me recuerda algo que el GM Peter Wells me dijo acerca de un post mortem con Stuart Conquest, en el que Peter preguntó: "¿Crees que estás mejor aquí?", a lo que Stuart replicó: "No pienso en eso durante la partida. Sólo busco ideas". Esto está un poco en desacuerdo con mi sugerencia del capítulo 2 acerca de tener alguna sensación con respecto a si su posición está volviéndose mejor o peor, pero, en cualquier caso, es una valiosa percepción. En verdad, en partidas excepcionalmente tensas como las de la última ronda, por ejemplo, puede hacerse un flaco favor a sí mismo tratando de mantener en pie una evaluación "objetiva", porque los errores que deciden el juego estarán más relacionados con la tensión que con la evaluación posicional.

24...♘e7 25.♕e5 ♖hh8 26.b5

"Objetivamente, una continuación arriesgada, pero no veía otra forma de reforzar la posición. Las negras proyectaban jugar 26...♘f5, y después de 27.♘xf5 exf5, pronto llegaría una torre a 'e8'. Por consiguiente, las blancas deciden, ignorando las debilidades de la posición, que no pueden esperar más para abrir líneas en el flanco de dama". Tal está decidido a no entregarle la iniciativa a Botvinnik. **Característico de jugar desde una perspectiva "intersubjetiva" es que todo el tiempo tratamos de mantener a nuestro oponente bajo algún tipo de presión, ya sea psicológica, ya posicional, o ya esté relacionada con eventuales apuros de reloj.**

26...cxb5 27.♕xb5

"Ahora se ha abierto la columna 'b', y el alfil blanco obtiene alguna libertad de acción a lo largo de la diagonal. Pero esto se ha conseguido a un alto precio: la debilidad de los peones blancos toma un carácter catastrófico". Tal parece saber que lo que está haciendo es un poco arriesgado, desde una perspectiva objetiva, pero permitirle a su oponente que se consolide y asuma la iniciativa también lo es, si bien desde una perspectiva subjetiva.

27...a6

Si 27...♘c6, entonces 28.♕b2. Tal estaba muy dispuesto a entregar el peón "a", y Botvinnik no parece tener prisa por capturarlo. Durante el juego, es imposible estar seguro de si las negras deben tomar este peón, y si es así, cuándo. Lo que está claro para ambos jugadores es que la captura es de doble filo, de modo que, una vez tomado, la tensión psicológica subirá de tono.

28.♕b2 ♖d7

Esta torre hace un excelente trabajo en la sobreprotección del peón de "b7" y amenazando con doblar torres en la columna "d". Las negras parecen estar sofocando todo el contrajuego blanco, e impidiendo así que la tendencia favorable decaiga. Las blancas toman ahora una medida drástica.

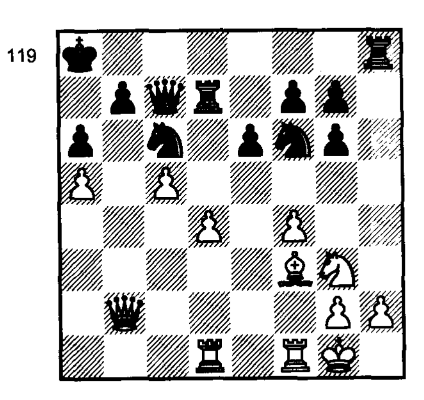
29.c5!?

Cediendo la casilla "d5" y fijando la estructura de peones, pero prosiguiendo el ataque. Desde una perspectiva psicológica, es importante que las blancas no permitan a su rival que se sienta inmune al peligro, y esto no puede lograrse sin algunas jugadas comprometidas. Botvinnik verá el nuevo punto fuerte de

"d5", pero también será consciente del peligroso peón "c", que se encuentra un paso más cerca de su rey, y que debe atender al preocupante avance c6, o considerar, al menos, si es o no una amenaza.

29...♔a8 30.♗f3 ♘c6

119



"Ahora la posición blanca es extraordinariamente difícil de mejorar, y el peón 'd' es cada vez más débil. Es interesante constatar que los caballos opuestos de 'g3' y 'f6' permanecerán en sus respectivas posiciones casi hasta el fin de la partida. El caballo de 'f6' no permite a su contraparte que llegue a 'e4' y luego a 'd6', y en vista de esto, tampoco se permite a sí mismo la posibilidad de ocupar la sólida casilla 'd5'. Por otra parte, no es ventajoso para las blancas retirar su caballo, puesto que en 'e2' tendría una posición pasiva. Para conseguir reavivar la posición, las blancas plantean otro sacrificio posicional".

Los comentarios de Tal acerca de los caballos son muy instructivos. He estado pensado que si yo jugase con las blancas, mi prioridad sería activar esta pieza. Aquí es donde el punto de vista "intersubjetivo" es muy útil, porque si consideramos los caballos desde ambos lados, podemos ver que los dos contendientes mantienen una especie de pacto de no agresión. En cualquier caso, Botvinnik ha jugado muy bien, pero se ha tomado mucho tiempo y la partida ha sido muy tensa. Por otro lado, la posición de su rey es un tanto precaria. Sin embargo, considero que la siguiente jugada de Tal es una ocurrencia genial, de gran valor práctico.

31.♗xc6(!!)

Los signos de admiración son míos, sobre todo porque esta jugada me pareció espeluznante.

"Es muy lamentable que las blancas tengan que desprenderse de este alfil, pero las amenazas al peón 'd' fuerzan esta decisión. Como compensación, las blancas obtienen cierta libertad de movimientos para sus torres". Estas palabras no son las de un hombre que está haciendo surf sobre la ola de su propio ego. El hecho de que las blancas podían haber jugado 31.♘e2 significa que el sacrificio no era forzado. Lo que es admirable es que Tal muestre tan poco apego a la gema de su posición (el alfil de "f3"), y una conciencia tan lúcida de lo que el momento requiere. A lo largo de la partida, Tal ha conservado el "equilibrio", no en el sentido objetivo de que la posición esté igualada, sino en que nunca permitió que Botvinnik impusiera su voluntad sobre el desarrollo del juego. De haber hecho la jugada 31.♘e2, habría admitido que las negras estaban marcando el compás del juego, con lo que las cosas se hubieran facilitado mucho para Miguel Botvinnik, pero Tal se empeña en que ambos jugadores resientan la tensión.

31...♕xc6 32.♖f3

"Ahora todas las esperanzas blancas están depositadas en la casilla 'b6'". Recuérdese que las negras no quisieron jugar ...♘d5 (para cubrir "b6") con el fin de no dejar libre al caballo de "g3".

32...♕a4! 33.♖fd3! ♖c8

Puede que fuese más fuerte 33...♖hd8 34.♘e2 ♘d5, seguido de la preparación gradual de ...f6 y ...e5. Botvinnik ha eludido varias líneas agudas, y ahora, sin una forma clara de mejorar su posición, se decide a capturar el peón "a". Para ello, tiene que cubrir antes la casilla "c6".

34.♖b1 ♕xa5?!

"Es posible que esta captura sea apropiada, puesto que los recursos defensivos de las negras son muy grandes, pero no obstante, es muy arriesgada en apuros de tiempo". Sospecho que ambos jugadores sabían que era perfectamente correcto tomar este peón, desde un punto de vista "objetivo", pero en el momento de tomarlo, imagino que Botvinnik habrá tenido un asomo de arrepentimiento, mientras que Tal habrá sentido una sacudida de optimismo.

35.♖b3!

Si 35.♖a3, entonces seguiría 35...♕d8, y posteriormente ...♖c6 y las negras lo cubrirían todo.

35...♕c7 36.♕a3 ♔a7 37.♖b6

"La fase concluyente de esta partida es muy característica del juego en apuros de tiempo. Las blancas plantean, en esencia, una doble amenaza. Ahora las negras no pueden continuar con 37...♘d5, por 38.♘e4, aparte de que también se amenaza 38.c6". Al margen de las amenazas objetivas, las negras no deben haberse sentido muy cómodas con esta invasión de torre en la casilla "b6". En tales momentos, estamos inclinados a ver variantes como si estuviéramos mirando por encima del hombro, comprobando que nadie está detrás de nosotros.

37...♕xf4 38.♘e2

"Probablemente las blancas hubiesen conseguido contrajuego suficiente para tablas en la variante 38.♕b4 ♕xd4+ 39.♕xd4 ♖xd4 40.♖xb7+ ♔a8 41.c6, ¡pero ahora se producirá un distinto desenlace!". Tal no dice si había visto esta opción de tablas, pero decidió jugar a más, aunque no me sorprendería que lo hubiese visto. Parece que Tal estaba motivado, no tanto por lo que "debería" hacer desde una perspectiva objetiva –puesto que su posición era peor–, cuanto por lo que "debería" hacer desde una perspectiva "intersubjetiva", dado que el oponente estaba nervioso y en apuros de tiempo.

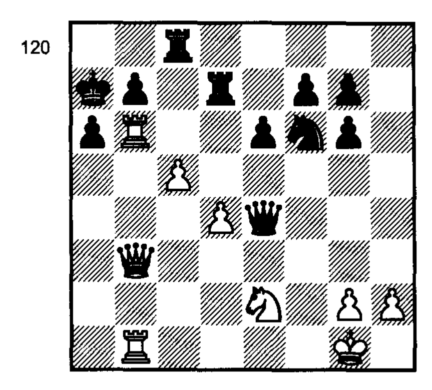
38...♕e4 39.♕b3

Ver diagrama 120

39...♕d5??

"En el caos de los apuros de reloj, Botvinnik no encontró la única defensa a la amenaza ♖xa6+, que es 39...♔a8. No afirmo que las blancas no dispusieran, en tal caso, de un ataque lo bastante fuerte como para salvarse, pero en mi opinión, en la posición habría suficientes recursos tácticos. Sería posible, por ejemplo, 40.h3, ó también 40.♖b4. Después de estas dos continuaciones, la posición sería muy aguda. Ahora, la partida finaliza rápidamente".

120



Cuando descargué esta partida de la *Megabase de* ChessBase, la única nota era 39...♔a8 —+, que vi después de haber leído los comentarios de Tal. En principio, quería comprobar la posición para descubrir lo más próximo a la verdad, pero entonces comprendí que estaba perdiendo el norte. En realidad, las interpretaciones no tienen por qué ser contradictorias, sino que proceden de perspectivas diferentes. Desde un punto de vista objetivo, las negras podrían quedar con dos peones de ventaja después de 39...♔a8, y puesto que las blancas no disponen de una forma convincente de proseguir el ataque, tendríamos que concluir que, con el mejor juego, la posición negra es ganadora. Sospecho que Miguel Tal estaría de acuerdo con esto, y su nota así parece confirmarlo de forma implícita. Sin embargo, desde un punto de vista "intersubjetivo", es más que improbable que nadie, incluido Botvinnik, pudiese realizar los mejores movimientos desde este momento hasta el final de la partida, tras el enorme consumo de tensión nerviosa durante el transcurso del juego, y en una posición llena de trucos, a la que la evaluación "muy aguda" parece convenir perfectamente.

40.♖xa6+! ♔b8 41.♕a4

Las negras se rindieron.

Responsabilidad

La mayor parte de todos los daños que se producen en el mundo es consecuencia de que los hombres no entienden claramente cuáles son sus propios objetivos.
GOETHE

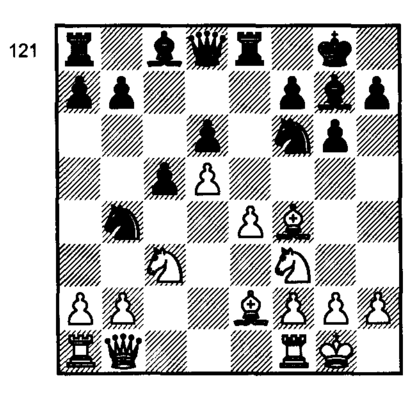
Los precarios sacrificios de Tal no siempre eran "objetivamente" correctos. Con esto quiero decir que los análisis de una tercera parte a menudo demostraban que, con un mejor juego defensivo, esos sacrificios hubieran sido refutados. Sin embargo, durante la partida sus oponentes con frecuencia se venían abajo de forma inexplicable, como si hubiesen perdido el equilibrio, a causa de la repentina transformación que había sufrido la partida. Pero se convirtió en un suceso tan frecuente que hubiera sido muy simple atribuirlo a la buena suerte de Tal, y muchos hablaron, en términos generales, de las dificultades prácticas para defenderse contra esos ataques. No obstante, la percepción más lúcida, con diferencia, que he leído sobre el tema fue en un libro muy peculiar, llamado *Dynamics of Chess Psychology* (Dinámica de la Psicología Ajedrecística), de Cary Utterburg.

Según Utterburg, el concepto clave para entender el éxito de los sacrificios psicológicos de Tal es la **responsabilidad existencial.** Utterburg razona que la mente humana posee la capacidad de entender el ajedrez "de forma existencial", es decir, de un modo que desafía todo objetivo o formulación bien definida. Así que, en el transcurso normal de las cosas, somos "existencialmente responsables" del curso de la partida, y sentimos que nosotros, como sujetos, somos cocreadores conscientes de la partida y, por tanto, responsables de su desenlace. Este "estado existencial" es, supongo, muy parecido a lo que describí, en el capítulo 3, como "sencillamente, jugar". La idea es que los sacrificios psicológicos de Tal desplazaban a sus oponentes de una perspectiva en la que pudiesen "simplemente jugar", porque sus sacrificios a menudo eran tan extravagantes que hacían que su rival no pudiese seguir sintiéndose un cocreador de la partida.

Ahora no estoy seguro de qué puede hacer el lector con todo esto, y sé que la misma palabra "existencial" es suficiente para desorientar a mucha gente, pero quizá tenga usted más simpatía por la idea en el contexto de lo que sigue.

Averbaj – Tal
Riga 1958
Campeonato de la URSS

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘c3 c5 4.d5 cxd5 5.cxd5 d6 6.e4 g6 7.♗e2 ♗g7 8.♘f3 0-0 9.0-0 ♖e8 10.♕c2 ♘a6 11.♗f4 ♘b4!? 12.♕b1

121


"La siguiente jugada de las negras es, en última instancia, incorrecta, pero es interesante desde un punto de vista práctico, porque plantea una única responsabilidad existencial en cuanto a la naturaleza de la lucha. Mientras que, hasta ahora, las blancas han estado implementando ideas unilaterales, en este momento resultan irrelevantes, porque Tal ha redefinido, en esencia, la partida dentro de sus propias líneas" (Utterburg).

12...♘xe4

"Objetivamente mejor es 12...♕e7, que conduce a una posición con iguales posibilidades dinámicas. No obstante, con un sacrificio psicológico, Tal ha desorientado a su oponente, asumiendo la responsabilidad existencial de la partida. Puesto que el conductor de las blancas es un maestro moderno, cuya comprensión existencial está basada en el reconocimiento de que es responsable de la partida, el sacrificio de Tal ha suprimido un componente esencial de la mente de su adversario".

Esta última línea me sorprendió, porque me pareció muy pertinente. Tal le quita realmente algo a su rival al sacrificar de este modo, y no es absurdo pensar que ese algo forme parte integral de su ego. Desde luego, parece que confisca el ego de su oponente, que sólo regresará al juego magullado, una vez finalizadas las complicaciones traumáticas. De este modo, nos demuestra lo difícil que es jugar bien al ajedrez sin la presencia de nuestro ego, sin el sentimiento de responsabilidad, confianza y fuerza personal que nos concede.

¿Alguna vez ha sentido que estaba marchando al son de su oponente durante una partida, sólo para "despertarse", tras haberse rendido y comprender que apenas era consciente de lo que pasaba en el tablero? Más simple, ¿alguna vez se ha sentido cumpliendo con las ideas de su oponente y sin crear nada por su cuenta? Aún más en general, ¿alguna vez ha finalizado una partida, diciendo algo del tipo: "Sentía como si fuera de noche"? Todos estos casos parecen derivarse de un fallo en asumir la responsabilidad de sus actos. Por esto es por lo que creo que la percepción de Utterburg es tan convincente: una mirada detenida a las partidas de Tal parece sugerir que durante varias jugadas sus oponentes estaban jugando con absoluta normalidad y que, de repente, parecen perder el equilibrio, permitiendo que Tal les pase por encima. Aunque puede parecer abstracta, la perspectiva de la responsabilidad existencial le da mayor sentido a esto que cualquier otra explicación que haya leído. No necesitamos el elemento "existencial" para trasladar esta idea al tablero. Lo que sí se necesita para apreciarlo es que **es muy importante que se sienta usted responsable de la dirección y desenlace de la partida, que no deje que su oponente asuma esta responsabilidad por usted, y que trate, siempre que sea posible, de quitársela a su oponente.**

13.♘xe4 ♗f5 14.♘fd2 ♘xd5 15.♗xd6?

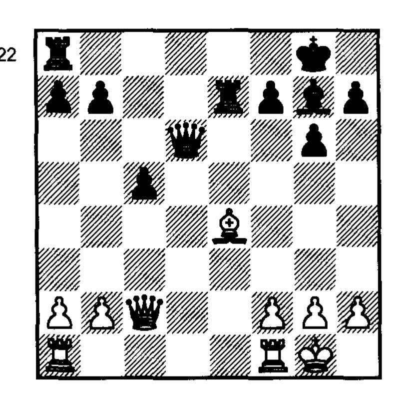
Jolmov recomendaba, en lugar de esto, 15.♗g3 ♕e7 16.♗f3 ♖ad8 17.♖e1!

"Los sacrificios psicológicos de Tal tendían a alienar a sus oponentes de su sentido de la responsabilidad, dejándolos en un estado de desorientación temporal, similar al que los jugadores flojos se encuentran cada día". Averbaj era un fuerte Gran Maestro y, por evidente que pudiese ser su defensa ahora, sería irresponsable por nuestra parte que no nos situásemos en su lugar, en el contexto de la partida, que es cuando tenía que tomarse la decisión.

15...♘f6 16.♗f3

O bien 16.♗xc5 ♘xe4 17.♘xe4 ♗xe4 18.♕d1 ♕g5!

16...♘xe4 17.♘xe4 ♗xe4 18.♗xe4 ♕xd6 19.♕c2 ♖e7

122


El resto de la partida no tiene especial relevancia para este capítulo, pero es instructiva y digna de disfrutar. El peón extra de las negras no es tan significativo en sí, porque con alfiles de distinto color es difícil crear un peón pasado que avance por las casillas blancas. La verdadera ventaja del peón de más en el flanco de dama es... ¡que les permite a las negras atacar en el flanco de rey! El peón de ventaja tiene un valor importante, por cuanto le permite al alfil negro "anclarse" en "d4", bloqueando la columna "d" y dificultando que las blancas puedan cambiar torres. Por otra parte, el alfil negro asumirá un puesto seguro e influyente, mientras que el blanco tendrá poco que hacer. Las blancas son vulnerables en "f2" y "h2", y no tienen forma de competir con las negras en esas casillas.

20.♗f3 ♖ae8 21.♖ad1 ♗d4 22.a4 b6 23.b3 ♖e5 24.♖d2 h5!

Las negras se anticipan a g3, e incorporan otra unidad al ataque.

25.♖e2 ♖xe2 26.♗xe2 h4 27.♔h1 ♕f4 28.g3 ♕f6 29.♕d1 ♖d8 30.♗g4

A primera vista, parece más tenaz 30.♔g2, pero las negras ganan con la elegante maniobra que sigue: 30...♗c3 31.♗d3 (de otro modo, continuaría ...♖d2) 31...♕c6+ 32.♔g1 h3! 33.f3 ♕d6! 34.♗e2 (o bien 34.♗c2 ♕e7 35.♕c1 ♕e2) 34...♕e7 35.♕c2 ♖d2 36.♕xc3 ♕xe2, etc.

30...♗xf2! 31.♕e2 ♖d2! 32.♕e8+

O bien 32.♕xd2 ♕c6+.

32...♔g7 33.gxh4 ♕d4 34.♗h3 ♕d3! 35.♗g2 ♖d1!

Estas dos últimas jugadas me recuerdan una regla (o directriz) que me sugirió el GM Neil McDonald (la *regla de McDonald*): cuando un bando domina en un complejo de color, la penetración ganadora invariablemente se produce en el complejo del otro color.

Las blancas se rindieron.

Después de 36.♕b5 ♖xf1+ 37.♗xf1 ♕e4+ 38.♗g2 ♕xh4, los dos peones de ventaja y el permanente peligro del rey blanco aseguran la victoria.

Para seguir respaldando la idea de la "responsabilidad", Utterburg considera las dificultades de un sujeto al jugar contra la iniciativa del oponente: "¿Por qué debería molestarle a nadie que su oponente se haya apoderado de la iniciativa (asumiendo que tenga material bastante 'en el banco' para equilibrar las posibilidades)? Porque el modelo de la iniciativa del oponente (responsabilidad existencial) está fundado con menos firmeza que el propio, y eso hace que parezca más caótico e inmanejable (mi responsabilidad está más cerca como sujeto que la responsabilidad de otra gente...)".

Parece haber gran parte de verdad en esto y más de un ataque dudoso tiene éxito porque el atacante se siente responsable de haberlo iniciado y, por consiguiente, quiere ejecutarlo bien, mientras que la defensa se encuentra *involuntariamente* en esa situación y no siente la misma responsabilidad de defenderse bien. Teniendo esto en mente, recuerdo a dos jugadores que puntuaban bien contra Tal: Korchnoi y Polugaievsky. Ambos tenían un carácter muy fuerte y trabajaban muy duro, tanto ante el tablero como lejos de él. Ambos se identificaban a ellos mismos con sus partidas de ajedrez y, así, no tenían problema en asumir la responsabilidad en todos los aspectos de sus luchas con Tal.

Si sigue teniendo usted dudas acerca del valor de la idea de la "responsabilidad" en ajedrez, piense en la forma en que surge naturalmente de la "perspectiva intersubjetiva". Es como si hubiera una batalla por la responsabilidad de un objeto entre sujetos. Esto me recuerda la canción de Paul McCartney y Michael Jackson, *The Girl is Mine* (La chica es mía): "*no she's mine*",..."*yes she's mine*", "*the girl is mine" "I don't believe it!"*. ("no, ella es mía", ..."sí, ella es mía", "la chica es mía", "¡no me lo puedo creer!".) Sea como fuere. Sigamos.

Profilaxis populista

La mayor habilidad en ajedrez radica en no permitirle al oponente que te demuestre lo que puede hacer.
GARI KASPAROV

Profilaxis. Es una palabra incómoda, que casi nunca recuerdo cómo se deletrea, y me siento pretencioso cada vez que la pronuncio. Muchos jugadores piensan que es algo profundo invocado por Nimzovich, pero que nadie entiende del todo, y sospecho que la mayoría de los jugadores de club lo considera un concepto extranjero, no aplicable al ajedrez cotidiano. Watson (en *Los Secretos de la Estrategia Moderna en Ajedrez*) hace un excelente trabajo al pasar revista a las reflexiones más recientes sobre el tema, incluidos los instructivos escritos de Dvoretsky y Yusupov (*Secretos del Ajedrez Posicional* y *Secretos del Entrenamiento en Ajedrez*), y de Tisdall (*Improve Your Chess Now*) pero en todos estos casos, tengo la impresión de que muchos lectores encontrarán la idea misma de profilaxis algo desconcertante, que sólo ocurre en circunstancias excepcionales y que sólo se tiene en cuenta más allá del nivel de los 2600 Elo.

Esa es, al menos, mi experiencia cuando he tenido que enseñar la idea a jugadores tanto juveniles como adultos. Existe una inclinación a admirar la profilaxis a distancia, como si fuera algo que hay que reverenciar en tanto que parte de la cultura ajedrecística, pero que, de hecho, no está incorporado al ajedrez, por debajo de cierto nivel. Esto es triste, porque no es realmente un área exclusiva, y creo que puede y debería ser entendida y empleada por jugadores de todos los niveles. Lo más significativo en el contexto de este capítulo es que **el pensamiento profiláctico surge, con naturalidad, de ver el ajedrez desde una perspectiva "intersubjetiva".** Una vez que comience a ver las posiciones con la conciencia de la perspectiva de su oponente, estará pensando ya, hasta cierto punto, de forma profiláctica. Desde luego, por lo que puedo decir, el pensamiento profiláctico no tiene por qué considerarse como algo más que un estado mental que le permite ser consciente de sus propios planes y cómo se relacionan éstos con los de su oponente. No es un estado fácil de alcanzar, pero habiendo visto el valor de la "intersubjetividad" con referencia a la psicología y responsabilidad ajedrecísticas, no debería ser muy difícil añadir el aspecto posicional de "intersubjetividad" a su arsenal. Si puede hacerlo, será debidamente recompensado.

Ciertamente, durante una larga y algo alcohólica charla en Holanda, me enteré de que el GM Artur Yusupov, que había estado entrenando recientemente en Apeldoorn, había dicho que "si entiendes la profilaxis, entiendes el ajedrez". Unos meses después de haber escuchado eso, me encontré ascendiendo por unos viñedos (esta vez más sobrio), y al llegar a la cima, tuve la oportunidad de hablar con el hombre en cuestión. Le pregunté si esa cita era un reflejo exacto de lo que había dicho, y no me sorprendió que Yusupov me dijese que él no había hecho tan extravagante declaración. Sin embargo, dijo que aunque esa cita fuese muy simplificadora, no estaba lejos de la verdad, y que un estudio detenido de los jugadores de elite y sus procesos de pensamiento, revela que la profilaxis nunca está ausente de la mente de los jugadores más fuertes. Yusupov señaló, a este respecto, a Kasparov, a quien se refirió como "profundamente profiláctico", y sugirió que la famosa victoria de Kasparov contra Karpov, en el Campeonato Mundial de 1985 (16ª partida), en la Variante Taimanov, con ...d5, era una exquisita demostración del poder del pensamiento profiláctico. Sospecho que esta partida puede ser fácilmente localizable en cualquier parte por los lectores, de modo que sólo mencionaré las siguientes jugadas, todas ellas "profundamente profilácticas": 17...h6, 18...b4!, 21...g5!!, 23...♘d7!, 24...♕f6!, 27...♗g6! y 28...g4!

Yusupov también quiso subrayar que la profilaxis no debería considerarse, de ninguna forma, como defensiva o pasiva, sino más bien como una forma muy activa, incluso agresiva, de interpretar el ajedrez. Ésta fue una percepción de particular interés, porque otro aspecto de la idea que el jugador medio se hace de la profilaxis es que tiende a producir jugadas muy profundas, pero normalmente muy defensivas, y, por supuesto, puede no atraer al jugador de 1800 Elo. La verdad, sin embargo, es que **la profilaxis es tan importante en ataque como en defensa.** Se trata de considerar el ajedrez como una lucha entre sujetos. La profilaxis es "activa" en el sentido de que cada aspecto de una batalla trata, en definitiva, de derrotar al oponente. Los atacantes con más posibilidades de tener éxito, están obligados a reconocer el derecho de su rival a defenderse. Tratan de actuar contra estas defensas, que habían previsto de antemano, y siempre trazan planes para ellos mismos en relación con las respuestas del oponente.

Creo que la mejor forma de "popularizar" la profilaxis aquí es dejar que hablen algunas partidas propias. Espero que gracias a mis propios procesos de pensamiento, y la consideración de los de mi oponente, pueda ponerse de relieve la ubicuidad de la profilaxis, y también que no se trata de una noción especialmente difícil cuando te permites ser consciente de las intenciones de tu adversario.

la maniobra ...♗d7-e8-h5, seguido de ...♗xf3, en dos jugadas en lugar de cuatro. Prefiero ya la posición negra, aunque sólo sea por las ventajas habituales de una Muro de Piedra (espacio, perspectivas de ataque en el ala de rey, solidez), sin las desventajas (el problema del alfil de "c8", debilidades de casillas negras, puesto avanzado en "e5" para las blancas). Dicho esto, la posición está más o menos igualada, porque las blancas no tienen nada malo en su formación, y la pareja de alfiles debe, en última instancia, servir para algo.

9.♗a3?!

Éste es un significativo error posicional. En la Muro de Piedra es generalmente favorable cambiar estos alfiles, a menudo de esta forma, porque las blancas pueden tratar de explotar las debilidades de las negras en casillas de su color, y esperan demostrar que el alfil restante es "malo". Pero aquí el alfil dama negro ya no existe, y no tengo problemas para cubrir las casillas negras con mis caballos. Ciertamente, dispongo de espacio para todas mis piezas, y siento lástima por el alfil blanco de "f3" que, según el apropiado cliché al uso, se estrella contra un muro. Sin embargo, la razón principal por la que esta jugada es un error es que cede el hermafrodita, que era el único factor positivo de la posición blanca. Como se sugirió en el capítulo anterior, esto equivale a ceder material. Supongo que mi rival cayó víctima de la idea convencional de que, puesto que mis peones se encuentran en casillas blancas, cambiar mi alfil de casillas negras debía ser un logro, pero éste es sólo un aspecto de la posición, y no el más significativo.

Parece claro que retirar, antes o después, el alfil a "g2" debe ser una buena idea, porque permitirá f3, seguido de e4, o quizá reservar la casilla "f3" para el caballo, y puesto que no está claro dónde deberán situarse las demás piezas, 9.♗g2!? parece la mejor jugada. Por otra parte, es útil saber dónde situarán las negras su caballo rey, antes de desarrollar las piezas del flanco de dama, y este orden de jugadas impide 9...♘h6. Después de 9...♘gf6 10.♘d2 0-0 11.♗b2 ♕e7 12.♖b1!? (para conservar el alfil, con ♗a1, después de ...♗a3) 12...a5 13.♕c2, la partida está equilibrada.

9...♘df6!

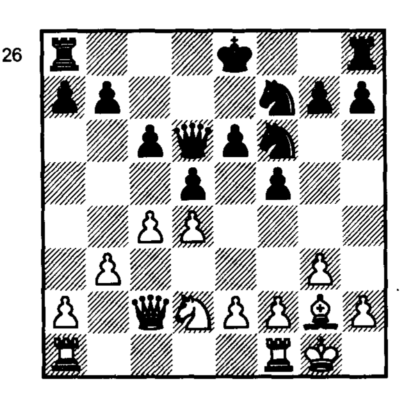
Puesto que la posición es cerrada, eso significa que no hay prisa por desarrollar el caballo de "g8", y que, en cualquier caso, después de 9...♗xa3 10.♘xa3, el caballo se encuentra en camino hacia su casilla ideal, "d3". Esto es ya pensamiento profiláctico: soy consciente de adónde deben ir las piezas de mi oponente. En "d3" el caballo cubre "c5", "e5" y "f4", y puede también apoyar "b4". Dado que no estoy interesado en ayudar al caballo a trasladarse allí, debo decidir cómo actuar en relación con los planes de mi rival, y así podré encontrar el desarrollo óptimo para mis piezas.

10.♗xd6 ♕xd6 11.♘d2 ♘h6 12.♗g2 ♘f7

El caballo está bien situado aquí, cubriendo "e5" y, a veces, pudiendo saltar a "g5".

13.♕c2

126



¿Qué buscan aquí las blancas? Llegué a la conclusión de que los planes blancos se basan en la utilización de su alfil, bien con f3 y e4, bien con un avance gradual en el ala de dama, trasladando el alfil a la diagonal "f1-a6". Para mantener a raya al alfil, interesa conservar cerrado el centro, así que no estaba muy inclinado a rupturas centrales de peones, como ...e5 ó ...c5. Podía enrocar y seguir con ...a5, pero eso me parecía vago y no pondría, de ningún modo, a prueba a mi oponente. Al final decidí que mi trío de la columna "f" sugiere que debo buscar juego en el ala de rey, con lo que mi torre de "h8" pronto estuvo de acuerdo.

13...h5!?

La principal idea de esta jugada es profiláctica, por cuanto al apuntar a "g3", disuado a mi rival de jugar f3 y e4 y, por otro lado, al amenazar con debilitar la estructura de su enroque, obligo al alfil a permanecer junto a su rey. La otra idea es ¡encerrar al alfil! Quiero confinar al alfil en "h1" con ...h3, y luego seguir con ...g5-g4, después de lo cual, en teoría, quedaría encerrado, porque ni siquiera el plan f3 y e4 puede cambiar la estructura de ninguna forma que permita jugar al alfil. Realmente, no pensé que encontraría tiempo para realizar esto, pero de todos modos disfruté con la idea. Por otra parte, recuerdo haberle mostrado esta idea al MI McShane, unos días después cuando, tras un rápido vistazo para comprobar que el alfil quedaría realmente encerrado en "h1", ¡no pudo contener la risa! (la inesperada *punta* del chiste –véase *pensamiento*). Ésta era mi principal idea, pero es importante no ser demasiado rígido, y hay alguna posibilidad de un ataque sobre la columna "h" si las blancas se retrasan en crear contrajuego.

14.cxd5 cxd5 15.♖ac1

Con idea de ♕c7.

15...♔d7

Impidiendo ♕c7 y conectando las torres.

16.♕d3

Con idea de ♕b5+.

16...a6

Impidiendo ♕b5+.

17.b4!

El avance b5 no parece ser una amenaza importante, porque quizá pueda permitirla, y mientras que las blancas están pensando en cómo seguir, yo probablemente pueda jugar ...♘g5, con idea de ...♘e4, o bien hacer cosas feas en la columna "h". ♘b3-c5 es una idea más seria, porque no quiero debilitar la casilla "c6" con ...b6, aunque sólo sea porque b5 y ♖c6 sería peligroso. Aquí pensé mucho y vi que aunque el caballo llegue a "c5", habría alguna forma de expulsarlo, de modo que proseguí con mi idea principal.

17...h4 18.♘b3

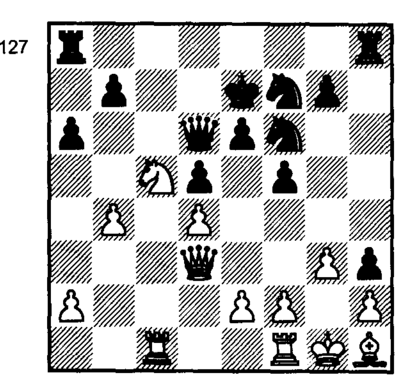
Tras 18.b5!? ♘g5!?, prefiero las negras, pero debo admitir que la posición es confusa.

18...h3?!

Llega un momento en el que hay que comprometerse, y decidí que la acción en la columna "h" tenía menos posibilidades de éxito que el plan más lento de restringir al alfil blanco. Por otra parte, como vimos en el último capítulo, un *alien* así en campo blanco es un factor posicional significativo que se puede considerar equivalente a ventaja material del negro. Sin embargo, pocas jugadas después, sufrí de la falta de contrajuego en el ala de rey, de modo que sospecho que no era el momento oportuno para realizar esta jugada.

19.♘c5+ ♔e7 20.♗h1

127



Cuando le mostré esta partida al GM Dharshan Kumaran, arqueó las cejas en este punto, y sugirió que las blancas deberían haber preferido 20.♗f3, con idea de e3, seguido de la reorientación del alfil. Después de 20...♖a7 21.e3 ♖ha8, las negras jugarán ...b6 y luego, probablemente ...g5 y tal vez ...g4, para impedir que el alfil "respire".

La textual (20.♗h1) no es tan considerada con el alfil, pero mantiene saludable el resto de la posición blanca, y tengo que permancer en guardia contra el plan f3 y e4.

20...♖a7!?

Me gustaba esta jugada, que emplea las torres de forma creativa. La principal idea es hacer ...♖ha8 y luego ...b6. Sin esta jugada, es difícil expulsar al caballo de "c5", la pieza más efectiva de las blancas en esta posición.

21.f3?!

Creo que esto es demasiado ambicioso, aunque es admirable que las blancas traten de atacar con su caballo de "c5" en posición comprometida. 21.a4!, con idea de fijar la estructura del flanco de dama (con a5), y así mantener el caballo en "c5", parece una mejor forma de oponerse a los planes de las negras

(pensamiento profiláctico). Las blancas pueden permitirse jugar con alguna lentitud, ahora que el flanco de rey está cerrado. Aunque yo tuviese éxito al encerrar definitivamente el alfil, con ...g5-g4, están sucediendo muchas cosas en esta posición para que eso sea una ventaja definitiva. Tengo que admitir que pensaba que las blancas estaban algo mejor después de 21...♖ha8?! 22.a5!, debido a que es difícil para las negras utilizar sus torres, pero en una partida real la posición no puede percibirse con tanta claridad, y sigue habiendo numerosas posibilidades para ambos bandos.

21...b6!

Más preciso que 21...f4, que concede a las blancas la turbia opción 22.e4 fxg3 23.e5 gxh2+ 24.♔xh2 ♘xe5 25.dxe5 ♕xe5+ 26.f4, y las cosas son bastante confusas, con la torre de "a7" que parece un tanto desconcertada.

22.♘xa6 f4! 23.g4

23.gxf4 b5 24.♘c5 ♕xf4 concede un peligroso ataque a las negras, mientras que 23.e4? falla por 23...dxe4 24.fxe4 fxg3 25.e5 ♘xe5.

23...b5!

Libera el caballo, pero utilizando las torres.

24.♘c5 ♖xa2 25.♖a1

Cuantas más piezas se cambien, más significativo será el "entierro" del alfil en "h1", de modo que el blanco hubiera hecho mejor cambiando torres: 25.♕xb5!? ♖b8 26.♘b7! ♕d7 27.♕c5+ (a 27.♕xd7+ ♘xd7 28.♘a5 ♘d8!, el negro controla la situación) 27...♔e8 28.♘a5 ♖xe2 29.♘c6 ♖a8 30.♖c2 ♖xc2 31.♕xc2 ♖c8 32.b5 ♘d6, con posición complicada.

25...♖ha8 26.♖xa2 ♖xa2 27.♕xb5 ♕c7!

Libera "d6" para el caballo, cubre "b7" y proyecta ...♕a7-a3.

28.♖c1 ♕a7 29.♔f1?

Éste es un gran error, que clarifica la situación a favor de las negras. Las blancas tienen muchas alternativas, la mayoría de las cuales produciría una posición confusa. Desde un punto de vista práctico, siempre preferiría las negras en estas posiciones, aunque sólo sea porque a las blancas les resultará psicológicamente difícil asumir su alfil de "h1". Es como un cadáver que estuviese de cuerpo presente pero no de espíritu, o como alguien de la familia que se encuentra en estado de muerte clínica. Aunque algún día se "despierte", no puedo dejar de pensar que la posición no sería muy distinta si el rey blanco lo echase del tablero de un codazo.

29...♖a1 30.♘b3 ♖xc1+ 31.♘xc1 ♕xd4 32.♕c5+ ♕xc5 33.bxc5

Esto no es tan fácil de ganar como parece, porque el caballo blanco y el peón "c" forman un molesto equipo, y tampoco es fácil defender los peones de "f4" y "h3". De todos modos, acabé ganando en la jugada 60.

Otras caras del egoísmo

1) **"Suerte"**

A menudo se dice que no existe la suerte en ajedrez, y que ésta es una de las cosas que hacen que nuestro juego sea tan noble. Con todo, parece haber momentos en los que sentimos que la suerte está de nuestra parte, y hay algunos jugadores a los que nos referimos como "afortunados". **En mi opinión, los jugadores más afortunados suelen ser aquellos con más confianza, que juegan el ajedrez más "intersubjetivo".** Incluso puede que haya una correlación entre el grado de "egocentrismo" que un jugador exhibe y su propensión a la "suerte", pero no tengo idea de cómo podría verificarse esto. Desde luego, pienso que hay cierta verdad en la afirmación de Benko de que las partidas perdidas por "mala suerte" lo son, en realidad, por "mala psicología". Lo que puedo sugerir al respecto es que con una buena provisión de autoconfianza y un ego robusto –pero que conoce sus límites–, la "suerte" puede conseguirse en buenas dosis.

2) **"Miedo"**

"El miedo tiene ojos grandes", reza un proverbio ruso, y todos los jugadores de ajedrez experimentan miedo. Este miedo a menudo está relacionado con el ego, en el sentido de que no apreciamos que una pieza o el rey estén atacados, sino que tal situación la apreciamos como "*Yo* estoy siendo atacado", de modo que el miedo se manifiesta con frecuencia como una respuesta ante la amenaza a nuestro ego. Sería estúpido decir "no tengo miedo", porque el miedo es, en realidad, muy útil en el ajedrez y en la vida, en tanto que nos aporta un sentido vital del peligro que nos ayuda a seguir estando vivos. Sin embargo, no debe permitir que el miedo domine sus pensamientos ni que sea la causa de sus decisiones, y si tiene usted miedo, debe tratar de definir si sus temores están bien fundados o si se basan en recuerdos emocionales u otros factores externos, como el miedo a perder algún premio. Antes que espantar su miedo, o dejar que le abrume, incorpórelo a su perspectiva "intersubjetiva" durante el juego. Una vez más, la mejor forma de lidiar con sus problemas psicológicos es ¡"compartirlos" con su oponente! La siguiente cita de Tal resulta instructiva al respecto: "Más tarde comencé a tener éxito en partidas decisivas. Quizá porque comprendí una verdad muy sencilla: no sólo yo estaba preocupado, sino también mi oponente". Es importante comprender esto a fin de poder soportar la tensión nerviosa que experimentamos durante una partida. Antes que dejarse dominar por completo por su propia ansiedad, recuerde que su oponente también tiene problemas.

3) **"Asunción de papeles"**

Esto a menudo está relacionado con el status o el Elo, y ocurre cuando un jugador asume un "papel" durante una partida. Por ejemplo: el jugador flojo que está siendo dominado por el campeón del club. A veces los jugadores sólo esperan perder, y cuando se encuentran en una posición peor, lo consideran normal y se limitan a esperar lo inevitable. Esto tiene que ver con *egoísmo*, en cuanto a que un importante factor del ego es la "propia identidad", y tenemos tendencia a poner en juego esa identidad en nuestras partidas. También puede ocurrirles a los jugadores más fuertes que asuman que su papel es derrotar a un jugador más flojo, y luego se frustren y jueguen mal, porque la cosa resulte no ser tan fácil. La clave aquí es considerarse a uno mismo como una persona distinta antes de cada partida. No se identifique a usted mismo con ningún papel ni con ninguna etiqueta. Profundice en sus recursos y trate de explotar las expectativas de su rival en cuanto a cómo debería desarrollarse la partida.

4) **"Exhibicionismo"**

Esto tiene que ver con el último punto acerca de la identidad, y se pone de manifiesto en jugadores afectados que piensan en lo espectacular e impresionante que es su juego durante la partida, y esperan que la gente los mire mientras realizan una gran jugada. También se puede manifestar en "comentarios prematuros", por parte de quienes escriben acerca de ajedrez. Yo mismo he sufrido de este defecto algunas veces, en las que me describía verbalmente a mí mismo mis jugadas y su lógica ¡incluso antes de que finalizase la partida!

La "actuación" puede también hacer que tenga usted más miedo a "ser aplastado" que a perder, puesto que mientras que normalmente siempre puede encontrar una excusa para una derrota, si su oponente demuestra un conocimiento superior del juego, eso significará un ataque directo a su ego. El día que comprendí que tenía este problema fue el día que perdí, con Julian Hodgson, la partida incluida en el capítulo 3. Me hizo reír, y doy gracias porque creo haber conseguido superarlo.

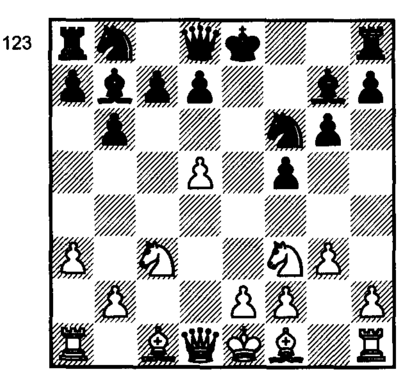
Por encima de todo, "actuar" es malo para la concentración, porque es posible que secuestre su mente de la importante tarea de realizar buenas jugadas. El único consejo que puedo ofrecer es que si impresionar a la gente es importante para usted, entonces es muy probable que lo consiga siendo usted mismo y concentrándose en el juego. Sólo así podrá jugar un ajedrez digno de ser contemplado.

Conclusión

El *egoísmo* es un pecado de múltiples facetas, y es la fuente de todos los errores derivados de nuestra conciencia de nosotros mismos, en tanto que sujetos, durante el juego. La mejor forma para superarlo es adoptar una perspectiva "intersubjetiva", que le permitirá asumir su propia responsabilidad como sujeto hacia el desenlace de una partida, siendo, al mismo tiempo, consciente de la presencia de su rival, tanto desde un punto de vista psicológico (responsabilidad) como posicional (profilaxis).

Rowson – L. Cooper
Walsall 1997

1.c4 b6 2.d4 e6 3.♘c3 ♗b7 4.a3 f5 5.d5 ♘f6 6.g3 g6 7.♘f3 exd5?! 8.cxd5 ♗g7



Hasta ahora, nada sorprendente, pensará usted. "Hay que enrocar lo antes posible y entonces empezar a pensar". Eso está bien, como punto de partida, ¡pero no debe olvidar a su oponente! La temprana captura de las negras en "d5" no era necesaria, pero puede tener sentido si las negras se proponen demostrar la debilidad del peón "d" blanco. Una forma evidente de eliminar el defensor de "d5" es la maniobra ...♘a6-c5-e4, después de lo cual las fuerzas negras se coordinarán de manera muy efectiva. Sin embargo, ésta es realmente la única forma en que las negras pueden desarrollar su caballo dama, porque ...d6, con idea de ...♘bd7, dejaría las casillas "e6" y "c6" crónicamente débiles. Por otro lado, ...c6 también conduce a serias debilidades, de modo que si puedo impedir el plan antes mencionado de las negras, éstas tendrán serias dificultades para utilizar sus piezas menores del flanco de dama, y yo podré centrar mi atención en jugar e4 ó atacar en el ala de rey. La mejor forma de hacerlo parece ser esperar a que mi rival juegue ...♘a6, y entonces responder b4, pero esto tiene el inconveniente de que permite juego táctico, especulando con la diagonal "h8-a1". Así que la conclusión es que necesito poder responder a ...♘a6 con b4, sin permitir trucos tácticos basados en ...♘e4 ó ...♘xd5.
9.♖b1!

Una jugada de aspecto extraño, pero que espero tenga sentido a la luz de lo que antecede. Estoy a dos jugadas de enrocar, y puesto que el centro está relativamente cerrado, no hay gran urgencia por desarrollarse. Lo principal es la calidad del desarrollo blanco, no la cantidad, y esta jugada dificulta seriamente la calidad del desarrollo de mi oponente.

A 9.♗g2 se juega, naturalmente, 9...♘a6!, cuando 10.b4 ♘e4 es problemático, y 10.0-0 ♘c5 deja a las negras con una armoniosa posición y un claro objetivo de ataque ("d5").
9...0-0

9...♘a6 se responde con 10.b4!, impidiendo la mencionada maniobra de caballo.
10.♗g2 a5

Este plan no da buen resultado, pero no veo una alternativa convincente para las negras.
11.0-0 ♘a6 12.b4! axb4 13.axb4 c5

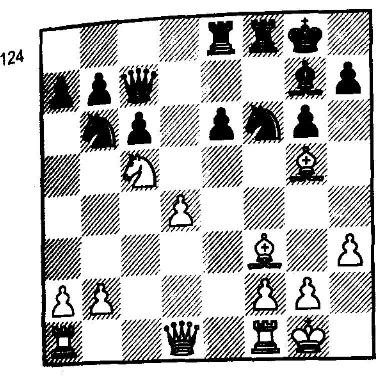
En retrospectiva, esto parece un importante error, pero a las negras no les resulta fácil jugar, con unas piezas tan pasivas en el flanco de dama. Por ejemplo: 13...♕e7 14.♗f4 ♘e4 15.♘xe4 fxe4 16.d6!, con ventaja.
14.dxc6 dxc6 15.♘d4! ♕d7 16.♕b3+ ♔h8 17.♘e6 ♖fe8 18.♘xg7 ♔xg7

Las blancas están claramente mejor, gracias a los dos alfiles, las debilitadas casillas negras de mi rival y sus vulnerables peones del flanco de dama. Gané en la jugada 43.

Rowson – Motwani
Edimburgo 1999
Campeonato de Escocia

1.♘f3 d5 2.c4 c6 3.e3 ♘f6 4.♘c3 g6 5.d4 ♗g7 6.♗e2 0-0 7.0-0 ♗g4 8.cxd5 ♘xd5 9.h3 ♗xf3 10.♗xf3 e6 11.e4 ♘b6 12.e5 ♘8d7 13.♘e4 ♕c7 14.♗g5 f5 15.exf6 ♘xf6 16.♘c5 ♖ae8

Una posición engañosa. Las negras están plenamente movilizadas y tienen varias ideas, incluidas ...♘d5-f4 y ...e5. Aunque ...e5 "abrirá la posición para los dos alfiles", también les dará a las torres negras una considerable actividad, lo que no es ideal, en vista de mi falta de desarrollo. Por otra parte, la estructura de peones les permite a las negras tener un caballo bien anclado en "d5", que, en muchos casos, será, al menos, tan bueno como mi alfil de casillas blancas. Por estas razones, me dispuse a prevenir ...e5, y mis ideas evolucionaron sobre este objetivo. También me di cuenta de que si podía impedir ...e5, las negras quedarían en una posición muy pasiva, y "e6" se convertiría en un punto débil.



17.♖e1!

No es una jugada difícil, por supuesto, pero no me sentía muy cómodo debilitando "f2", y la lucha por la ruptura ...e5 no ha terminado.
17...♕f7

La dama ya no cubre "e5", pero las negras tienen una presencia ominosa en la columna "f", con las inminentes ...♘fd5 y ...e5. Aquí, un importante detalle táctico es 17...e5 18.dxe5 ♖xe5 19.♘e6.
18.♗h4!

Ésta es la jugada profiláctica clave, y es un buen ejemplo de lo que estaba diciendo acerca de que la profilaxis puede ser una noción muy "activa". Esta jugada sobreprotege "f2", asegurando así a mi rey, y el principal objetivo es cubrir "e5" desde la casilla "g3". Son éstas metas "negativas", en el sentido de que sólo se oponen a los planes del rival, pero únicamente haciéndolo así podré yo implementar con éxito mis propios planes, y parte de estos planes es causar problemas aparcando con mi versátil alfil en "d6".

18.♗f4 (que también es fuerte) no me resultaba tan claro, después de 18...♘c4. No me gustaba la vulnerabilidad de mi alfil en "f4", y la línea más forzosa me parecía que finalizaba a favor de las negras: 19.b3 (19.♕e2!?) 19...e5 20.dxe5 ♘h5 21.♗xh5 ♕xf4 22.♘d3 ♘b2 23.♘xf4 ♘xd1 24.♘xg6 hxg6 25.♗xg6 ♖e6.
18...♘fd5 19.♗g3!

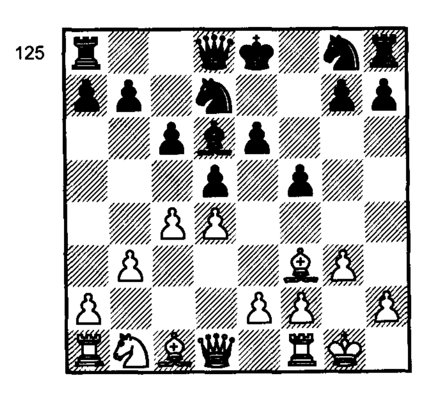
Los planes del negro han sido neutralizados eficazmente, y ahora es difícil darle sentido a su posición. Además, el blanco amenaza ♗g4 y ♗d6. A menudo sucede así con la profilaxis: una vez que desactivas los planes de tu rival, tus propios planes se realizan plenamente.
19...e5!

Una excelente decisión práctica. Quienes conocen a Paul no se sorprenderán si digo que lo considero bastante resistente al *egoísmo*. Aquí esto se pone de manifiesto, al tener la serenidad de aceptar que está peor y que, al hacer frente de este modo, está comenzando un nuevo tipo de partida.
20.dxe5 ♘f4 21.♗xf4 ♕xf4

Ahora hay varias formas de mantener el peón extra, pero la presencia de alfiles de distinto color y las dificultades de coordinar la posición blanca, significan que la batalla dista de estar finalizada. Paul luchó tenazmente, pero su posición del tablero y el reloj no le permitieron recuperarse del todo, y yo pude ganar en la jugada 41.

Cummings – Rowson
Campeonato británico por equipos (4NCL)
1997-98

1.♘f3 d5 2.g3 ♗g4 3.♗g2 ♘d7 4.d4 e6 5.0-0 ♗d6 6.b3 c6 7.c4 ♗xf3!? 8.♗xf3 f5



En esencia, tenemos una Holandesa Muro de Piedra, con las negras habiendo ejecutado

6 Perfeccionismo

Perfección se deletrea p-a-r-á-l-i-s-i-s.
WINSTON CHURCHILL

Este pecado, el más noble de todos, se encuentra en el corazón de la principal excusa del jugador de ajedrez: los apuros de tiempo. Con todo, los apuros de tiempo no constituyen en sí un pecado, sino más bien la consecuencia de ciertos procesos de pensamiento. De modo que parece más útil examinar este tipo de pensamiento en todos sus aspectos, antes de proceder a extraer conclusiones generales en cuanto a por qué caemos en los apuros de reloj.

El *perfeccionismo* se manifiesta en el deseo de encontrar la mejor jugada en todas y cada una de las ocasiones, pero en esencia es algo más que eso. El perfeccionista busca un ideal, un modelo de perfección, y luego intenta actuar de forma similar a ese modelo. Los perfeccionistas tratan de jugar al ajedrez no como los jugadores de ajedrez que son, sino como el jugador de ajedrez que asumen ser en su forma más perfecta.

Me centraré en tres aspectos del *perfeccionismo*: el "moralista" (castigar al oponente), el "imitador de crímenes" (que trata de emular a otro jugador), y el "ansioso de mermelada" (exigir demasiado de su posición). Sólo entonces estaremos en situación de examinar más detenidamente los apuros de tiempo y el problema asimilado de la indecisión. Lo que afirmo principalmente en este capítulo es que el *perfeccionismo* resulta sobre todo de la falta de confianza en sí mismo, y que la mayoría de los perfeccionistas son jugadores que no se sienten a gusto con su vigente fuerza de juego.

Moralizar

No juzgues, si no quieres ser juzgado.
R.E.M. *New Test Leper*

Hay muchos jugadores que han desarrollado una buena comprensión del ajedrez, a partir de las directrices estratégicas de manuales, y muchos otros que poseen un detallado conocimiento de lo que hay y lo que no hay que hacer en ciertas líneas de apertura. Tales jugadores deberían tener mucho cuidado al jugar, porque existe una gran tentación de "moralizar" acerca de cómo deben jugarse ciertas posiciones. Esto es sobre todo así cuando alguien se ha formado sus propias opiniones acerca del ajedrez más leyendo libros que aprendiendo de instructores o jugando, porque tiendes a considerar las jugadas con respecto a si tienen sentido con referencia a lo que has aprendido, antes que si son fuertes desde un punto de vista práctico. Existe, a veces, la tentación de pensar dentro de las líneas de "(mi rival) no debería poder hacer eso", "ésa no es la forma en que se supone debe jugarse esta posición", "en este tipo de posición, esta clase de idea es errónea y debería demostrarse que lo es". Éste es el tipo de vestigio que resulta de ver el ajedrez como una actividad gobernada por reglas. Es un problema típico de los perfeccionistas, que buscan el ideal de un ajedrez perfecto, y que consideran que cualquier desvío de esta perfección es algo que debe considerarse muy seriamente. **Este "deseo de castigar" es muy corrosivo, y nos lleva a ver todo tipo de problemas y soluciones que no existen.**

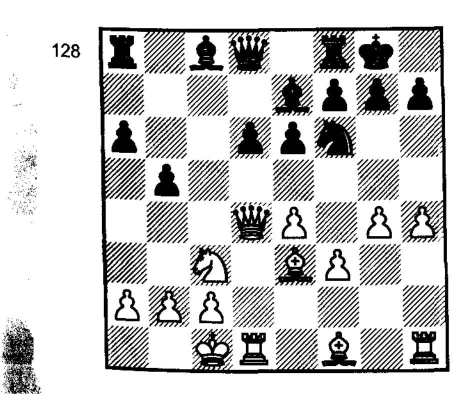
El problema se manifiesta al forjarse de usted mismo la idea de que es alguien de autoridad moral que puede y debe juzgar la validez de las ideas ajedrecísticas. Esto puede llevarle a gastar grandes cantidades de tiempo en buscar retribuciones no existentes por actos supuestamente inmorales ante el tablero, y/o por estar ciego ante sus propios errores, porque al asumir el papel de moralizador, se olvida de sus propios fallos. Exploraré estas ideas durante la partida que sigue, en la que me enfrenté, con negras, a un jugador fenomenal. Estaba decidido a jugar bien, pero de algún modo sentía que sólo podría hacerlo si le daba sentido a sus jugadas en relación con las mías. Pensaba que la mayoría de sus jugadas serían "perfectas" y así, sentí que tenía que reaccionar severamente ante cualquier jugada que no cumpliese este estándar, pues tal vez no tendría otra opción. Este desastroso estado mental me llevó a algunos pensamientos cómicos, pero no son únicos, y creo que muchos jugadores tienen este problema de "moralizar". Una vez que has decidido que la partida "debería" jugarse de cierto modo, es difícil llevar a cabo evaluaciones sensibles de ningún tipo.

Morozevich – Rowson
Campeonato Británico por equipos (4NCL)
1999-2000

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.♘c3 ♘f6 4.d4 cxd4 5.♘xd4 a6 6.♗e3 e6 7.f3 ♗e7 8.♕d2 0-0 9.0-0-0 ♘c6 10.g4 ♘xd4 11.♕xd4

Esta jugada está subvalorada, pues posiblemente no sea peor que 11.♗xd4.

11...b5 12.h4!?



Aunque ahora veo que la jugada 11.♕xd4 estaba menospreciada, durante la partida decidí que debía haber algún modo de demostrar que no es tan buena como 11.♗xd4. 11...b5 no era una decisión difícil, pero esperaba entonces 12.g5 ♘d7 13.h4, con juego de aspecto normal. Esto es casi una transposición del Ataque Keres, con 6...♘c6, donde las blancas han elegido jugar 13.f3, que no es tan fuerte como 13.h5!, descubierta por el Gran Maestro Motwani.

Esta comparación me resultaba agradable, y sentí que tenía cierto sentido, y que por eso no se jugaba 11.♕xd4 más a menudo. Pero entonces, Morozevich, tras pensar durante unos tres minutos, dejó su peón "g" donde estaba y avanzó el peón "h". Dado que esto no era lo que se suponía que *debía* jugar para encajar en mis planes, inmediatamente sentí que este orden de jugadas no podía ser el más preciso, y me dispuse a tratar de explotarlo. La única forma de hacerlo es tratar de sacar ventaja del hecho de que mi caballo sigue estando en "f6", de modo que examiné las variantes que me recordaban agradablemente algunas ideas del Richter-Rauzer, que me mostró el MF Donald Holmes, cuando por primera vez aprendí a jugar la Siciliana.

Así que había asumido el papel de moralizador, por cuanto consideré que 11.♕xd4 y 12.h4 eran jugadas imprecisas que necesitaban "ser castigadas". Esto es, por supuesto, del género idiota, porque ambas jugadas son perfectamente buenas, pero por alguna extraña razón, sentí que era responsabilidad mía demostrarle a mi superfuerte rival que no podía permitirse omitir estos pequeños detalles, de modo que me propuse revelarle el error en que se encontraba.

12...e5

Ésta fue mi tentativa de "castigo". Es interesante que cuando le pregunté, inmediatamente después de la partida, Morozevich no estaba seguro de que 12...e5 fuese mala, sino sólo que era "arriesgada". Esto es típico de mi experiencia con los Grandes Maestros de superclase: son reticentes a emitir una evaluación definitiva hasta que no se lo han pensado con más detenimiento. Aquí indico algunas

alternativas, que consideramos en el post mortem, para mostrar cómo podía haber evolucionado la partida, de no haber estado yo tan dispuesto a jugar una partida perfecta:

a) Después de 12...♘d7 (previendo una transposición con 13.g5), 13.h5!? era la principal idea de Alexander. Empujar el peón "h" antes que el "g" tiene sentido con la dama en "d4", debido a la amenaza h6 y mate en "g7". Ahora la posición puede complicarse muy rápidamente. Por ejemplo: 13...h6 14.g5!? ♗xg5 15.♖g1 ♘e5 16.f4 ♘f3 17.♕d3, y ahora:

a.1) 17...♘xg1 18.fxg5 ♘f3. Aquí nos detuvimos. La posición es muy confusa.

a.2) Yo sugerí la posibilidad 17...♗h4!?, como alternativa a las complicaciones, pero no fue tomada con la seriedad que yo hubiera querido. El observador, GM James Plaskett, murmuró: "Escuela escocesa de ajedrez". Morozevich (¡sorpresa!) no se dejó intimidar: "Escuela escocesa, ah (sonrisa). Bueno, esta jugada, no creo." Ciertamente, 18.♖h1 deja mis piezas menores en apuros.

b) Tras 12...♕a5!, 13.♔b1 b4 14.♘e2 e5 15.♕d2 ♗e6 16.♘c1 conduce al tipo de posición que estaba buscando en la partida. El ataque blanco aún no se ha desarrollado y las negras tienen una buena movilización. 16...d5!? 16...♕c7!? y 16...♖fc8!?, todas ellas dejan a las negras con buen juego. Sin embargo, es crítica 13.g5.

13.♕d2 b4 14.♘a4!

A pesar de mi experiencia con ambos colores de la Siciliana, asumí que esto significaba algún tipo de ventaja para las negras y que el caballo estaba mal situado aquí. También tuve la extraña sensación de que el ataque blanco no era tan peligroso, con este caballo tan alejado. Ahora esto me parece una estupidez, y sólo tiene sentido en relación con mi estado mental "moralizador". Otras jugadas son:

a) 14.♘d5 ♘xd5 15.♕xd5 ♗e6 es bueno para las negras.

b) 14.♘e2 ♕a5, y entonces:

b.1) 15.a3 se contesta con 15...♖b8. Es extraño que le haya concedido a esto tanta atención. En tales situaciones, a3 rara vez es una buena opción. Supongo que me preocupaba omitir una jugada así. Esto sugiere, a pesar de mi actitud moralizadora, una falta de confianza básica.

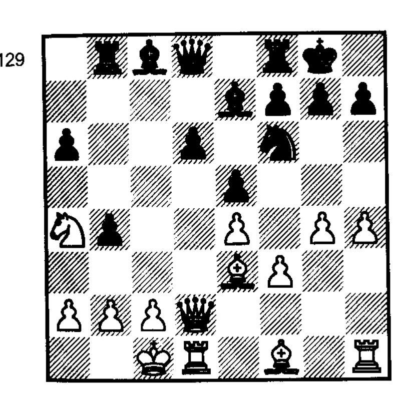
b.2) 15.♔b1 ♗e6 16.♘c1 d5!? Me esforcé mucho por crear este tipo de posición, porque me había impresionado mucho siendo un jovenzuelo. Me gustaba en especial la forma en que las negras ganaban espacio y tiempo (ideas similares se ven en el Rauzer, con ...a6 y ...h6). Las cosas nunca parecen tan fáciles cuanto te sientas frente a un jugador de 2750, y Morozevich demostró que las blancas no están peor ni siquiera aquí: después de 17.g5 d4 18.♗xd4! ♘xe4 (18...exd4 19.gxf6 ♗xf6 20.f4 parece ligeramente mejor para las blancas, debido a que "d4" es débil y será difícil para las negras evitar el cambio de alfiles de casillas blancas) 19.fxe4 exd4 20.♗h3 ♗c4! 21.♕xd4 ♗b5, el peón extra y el control central de las blancas parecen superar la ventaja estructural y el alfil de las negras.

El principal problema aquí era que mi actitud moralizante me impedía ver la posición con claridad. Asumir que una línea así sería buena para mí fue un error, y tratar de forzarla, aunque no fuese ni remotamente forzada, fue una equivocación. En mis notas posteriores a la partida, escribí: "Esta peligrosa patología de tratar de navegar por tu cuenta hacia una línea que te atrae conviene erradicarla". Un fenómeno así es típico del *perfeccionismo*, en cuanto a que piensas que hay un camino que es el que *debería* seguir la partida y entonces, cuando tu oponente se desvía de él (mostrándose así como un "desviacionista"), existe la tentación de pensar que es "culpable" antes que cuestionarte tu propia y mal entendida "moralidad".

14...♖b8

Ahora estaba feliz, contento de haber marginado al caballo y buscando la forma de atacarlo. Pero ésta es una evaluación muy pobre. Me sorprendió que, después de la partida, yo tuviese algún tipo de problema de naturaleza más general, con la idea de que un ataque en el flanco de rey no podía tener éxito con una pieza extraviada en el otro flanco. Esto es interesante, con respecto a la relación entre dinámica y estática, en cuanto a que, considerado en sí, el caballo es estático en "a4", porque tiene poco radio de acción y resulta difícil de defender, pero en realidad no está mal situado en "a4". El GM Danny King puso el dedo sobre la llaga, cuando dijo que esta pieza sostiene mi juego en el flanco de dama, y que puesto que el tema de la posición es el ataque inminente, el caballo es el héroe del ejército blanco, y un motivo de irritación para el ejército negro. Pensando en términos dinámicos, debería haber alcanzado esta posición con algunas variantes concretas para atacar el caballo. Por otra parte, creo que me engañé a mí mismo, creyendo en que todo iba bien, porque *quería* jugar la línea con 14.♘e2. También quería explotar la jugada h4 (en lugar de g5), pensando que esto merecía que asumiese la iniciativa, lo que ensombreció mi capacidad de enjuiciamiento.

129



15.g5 ♘d7?

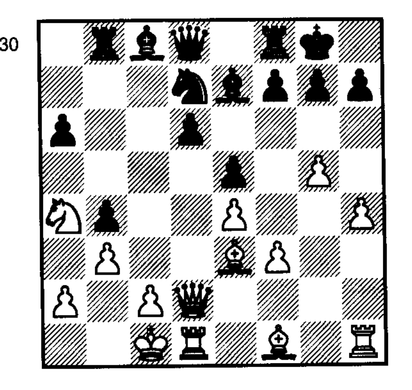
Jugado rápidamente, y aún bajo la ilusión de que estaba bien, con idea de seguir con ...♗b7-c6. Descarté otras jugadas, porque no las consideraba coherentes con la idea de castigar a las blancas:

a) 15...♘e8 no parece gran cosa, pero probablemente sea mejor que lo que jugué. Entonces, 16.h5!? ♕a5 17.b3 ♗d7 18.g6 ♗xa4 19.bxa4 es favorable a las blancas.

b) 15...♘h5! es lo mejor. Contiene el flanco de rey y hace que 12...e5 parezca respetable. Morozevich describió la jugada como "normal". Después de 16.♗c4, lo que podía pensar es que era imposible progresar en el flanco de dama, y que sería difícil atacar el caballo de "a4" con ...♗d7, debido a la respuesta táctic ♘c5. Esto fue tanto *egoísmo* como *perfeccio nismo*, porque no me paré a pensar en cóm vería las respectivas posiciones mi oponente Sin embargo, mi fallo al no evaluar estas lí neas correctamente tuvo que ver con mi dese de "castigar", que sólo podía satisfacer si lo graba explotar el caballo marginal de "a4" Después de 16...♗d7!? (16...♗e6 17.♗b3 ♕c también es cómodo para las negras) 17.♘c (17.♗b3!? ♕a5 18.♘c5) 17...♗b5 18.♗xb ♖xb5 19.♘b3, las blancas sólo están algo me jor, y eso porque su caballo se encuentra e una mala ruta y pronto será hostigado por peón "a". Estas líneas sugieren que 12...e5 n era, después de todo, tan mala, aunque el esp ritu con que se jugó fuese nefasto.

16.b3!

130



Una fuerte jugada de espera, que les quita las negras cualquier preocupación que pudi sen tener con respecto al caballo. "Quería d mostrarte que no tenías nada", dijo mi op nente. Desde luego, ya es muy difícil para l negras encontrar respuesta adecuada al ine table ataque a la bayoneta en el flanco de rey

16...♗b7

Jugando con cierta confianza, convenci como estaba de que tomar en "b4" no era bu no para las blancas (17.♕xb4 d5 les da a negras un fuerte contrajuego). Era incluso túpido pensar que mi oponente se tragaría peón, pero el hecho de que no pudiese marlo me hizo sentir que tenía toda la raz acerca de mi estrategia.

17.h5 f5?!

Realicé este avance con alguna vaga noción de que ahora estaba dándoles sentido a todas mis piezas. Aunque es una buena idea hablar con las piezas, es importante no ser demasiado dogmático al respecto. Por mucho que pensase que mis propias piezas estaban bien coordinadas, para mí está ahora muy claro que las piezas blancas son mejores que las mías. Por entonces estaba demasiado ocupado "moralizando" para pensar que pudiese estar realizando algunas evaluaciones "inmorales". Esto es típico de la gente que moraliza. Rara vez se detiene a cuestionar su propia falibilidad. El hecho de que pudiese estar perdido, ni se me había pasado por la cabeza, y sin embargo, ése parece ser el caso. 17...♗c6 hubiera sido mejor, pero entonces 18.g6 parece muy molesto.

18.♗c4+!

Es chocante pensar que me agradó ver esto (porque ahora ya no podía capturar el peón *al paso*). En mi abotargado estado mental, me pareció que ésta era una buena noticia, porque ahora tendrá que sacrificar una pieza para atacar mi rey. Característico de lo que sucede cuando tu ajedrez se vuelve "idealista": te da por pensar en términos abiertamente generales, acerca de la adhesión a las reglas y te olvidas de la posición que tienes delante de ti.

18...♔h8 19.g6

Sólo ahora aprecié la finalidad de la amenaza h6. Mi posición está completamente perdida y, como Nigel Short dijo amablemente después de la partida, parece el tipo de posición con que a él le gustaría encontrarse en unas simultáneas.

19...h6

19...f4 20.h6! es el fin, y por esta razón, no hay forma de contener la posición de las negras. 19...fxe4 20.h6 no es mejor.

20.♗xh6! fxe4 21.♖dg1! e3 22.♕xe3 d5 23.♗xg7+ ♔xg7 24.h6+ ♔f6 25.g7 dxc4 26.h7

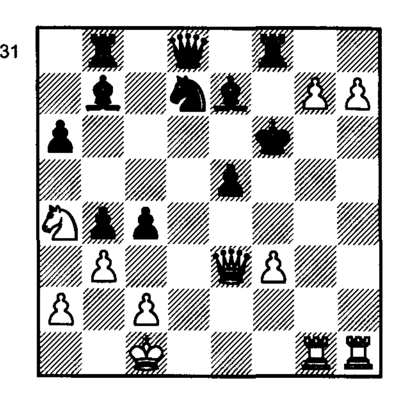
La posición final merece un diagrama. Sospecho que, después de todo, no conseguí castigarlo.

Ver diagrama 131

En este momento me rendí.

La moraleja de la historia es no moralizar durante una partida de ajedrez. Nadie juega un ajedrez perfecto, y si lo pretende, puede lograr que su ajedrez sea mucho más imperfecto, sobre todo si trata de castigar a sus oponentes por sus imperfecciones. En particular, no asuma que, porque no la haya visto, una jugada debe ser mala. A menudo, eso significa que debe mirar la posición con mayor detenimiento para tratar de ver lo que no ha visto.

131



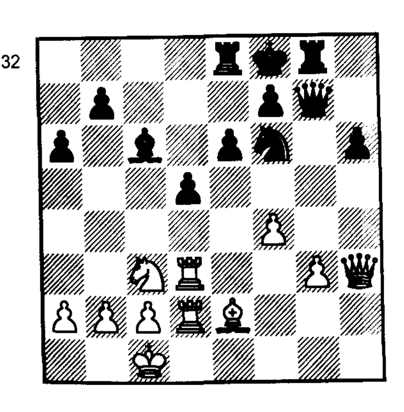
"Crímenes de imitación"

Siga la voluntad y el camino que la experiencia confirma que son los suyos propios.
CARL JUNG

El "crimen" aquí es realizar sus jugadas de acuerdo con lo que usted cree que haría un jugador que admira en la misma situación. Esto conduce a problemas muy similares a los que vimos en "Las trampas de la analogía", en el capítulo 1, y esta especie de enfoque del tipo "cortar y pegar", en el ajedrez invariablemente fracasa y no es el mejor modo de empleo de sus habilidades. Antes de que consideremos por qué es éste el caso, por favor tenga claro que no estoy diciendo que *nunca* debería usted pensar, por ejemplo, en cómo Alexei Shirov, Anatoli Karpov o Tigran Petrosian jugarían la posición que tiene enfrente, porque ésa puede ser una excelente forma de "saltar" fuera de sus modelos. Hay momentos en una partida que eso puede ser útil, pero en la mayoría de los casos creo que puede confundirle.

Lo más importante es no emplear ese tipo de técnica como algo habitual. Los jugadores que admira han desarrollado su estilo durante años, basándose en el estudio y en una experiencia personal única. Lo que usted piense de su "estilo" no tiene por qué ser necesariamente un reflejo exacto de su verdadero estilo, y normalmente serán lo bastante fuertes como para "saltar" de su forma normal de jugar cuando la posición lo requiera. Lo que es más, puede muy bien ser que se salieran de sus moldes en una posición como la que está usted considerando cuando trata de "copiarlos". Menciono esto en el contexto de *perfeccionismo*, porque es coherente con la idea de crear un "ideal" en que basar sus esfuerzos. Es peligroso, no sólo porque el "ideal" no siempre es tan perfecto como usted cree que es, sino porque somos susceptibles, en cualquier caso, de malinterpretar el ideal, y puesto que alcanzarlo puede estar más allá de nuestras posibilidades, el solo hecho de intentarlo puede constituir un error.

132



Bryson – Rowson
Aberdeen 1998

Percibí que éste era un momento clave en la partida, y sabía que la posición estaba madura para sufrir algún tipo de transformación. Habría incluido este ejemplo en el capítulo 2, de no ser por la forma en que seguí para decidir mi jugada. Poco antes de este encuentro, había finalizado mi match a seis partidas con el GM Michael Adams. Aprendí mucho en el proceso de prepararme, jugar y analizar las partidas con Adams, y había comenzado a sentir que tenía alguna idea de cómo jugaba Mickey al ajedrez. Así que, tras haber rumiado acerca de cómo jugar aquí, y sin haber llegado a ninguna conclusión, me pregunté cómo lo hubiera hecho Mickey. Al principio pensé que realizaría una jugada que sólo mejorase la posición sin cambiarla demasiado, porque es muy bueno en ese tipo de cosas. No pude ver, sin embargo, una jugada así, aunque suponía que él habría reciclado el caballo de "f6", llevándolo a "c5", esperando lentamente a que las blancas cometiesen un error. Sin embargo, examinando con más detenimiento la jugada, no me convenció de sus méritos. En general, no estaba dispuesto a cambiar el peón de "g3" por el de "h6", así que no está claro que mi caballo sea mejor en la casilla "c5" que en "f6". Después de la variante 28...♘d7!? 29.♗d1 ♘c5 30.♖d4 ♕xg3 31.♕xh6+, sigo teniendo un peón de ventaja, y sin duda estoy mejor, pero no está claro qué le deparará el futuro a mi rey.

Por consiguiente, me imaginé que Adams haría otra cosa. Está claro que 28...♘e4 es una posible idea, pero no me agradaba aliviar tan pronto la tensión. Entonces, tal vez de forma inconsciente, tuve una especie de imagen visual de Mickey jugando 28...♘e4, y sin añadir mucha reflexión, me convencí a mí mismo de que no había nada mejor. Lo que me parece algo sobrecogedor es la ausencia de justificación real para esta jugada, que no sea el hecho de haber pensado que Mickey la hubiera realizado. No podía entender por qué eso me pareció tan evidente, y sigo sin entenderlo del todo, pero la imagen de Mickey jugando la fuerte ...♘e4 debe haberse alojado en mis bancos de la memoria, con algún contenido emocional, a causa de las partidas 3ª (21...♘xe4) y 5ª (22...♘e4) de nuestro match, porque había sido esa jugada la que aceleró mi caída y aún ahora puedo imaginarlo realizando tales movimientos. Esto es algo especulativo, por supuesto, pero a mi mente le parece la explicación más plausible. **La enseñanza que se puede extraer es que lo que pensamos que un jugador fuerte haría, no siempre está relacionado con la compren-**

sión de ese jugador, sino, más bien, con la evocación del jugador haciendo algo que nos impresionó de una manera particular.

28...♘e4?

Estaba tan seguro de que éste había sido el momento en que dejé escapar la ocasión de lograr una ventaja decisiva, que, al terminar el torneo, le mostré la posición a los Grandes Maestros Julian Hodgson y Bogdan Lalic. Julian estuvo de acuerdo en que éste era "el momento" y, como yo, se preguntaba qué habría jugado Mickey aquí. No lo sabía, y no estaba muy seguro acerca de cómo deberían jugar las negras. Bogdan, por otro lado, apenas se familiarizó con la posición, descubrió una solución bastante sorprendente.

A primera vista, 28...e5! 29.fxe5 ♖xe5 parece muy debilitador, pero si mira la posición sin prejuicios, podrá ver que la posición negra ha cobrado vida, y que todos los defectos de la posición blanca se ponen de manifiesto. Tras mirar esta posición por un rato, quedó claro para todos nosotros que las blancas se enfrentaban a grandes problemas y no disponían de contrajuego significativo. El rey blanco está incómodo, y no hay una jugada que vuelva su posición más confortable. 30.♗f3 ♕g5! revela la fuerza de la idea, que consiste en tener una casilla segura para el rey en "g7" y explotar las embrolladas piezas blancas. Las negras ejercen un total control de la partida, y a las blancas les resulta increíblemente difícil conseguir que su rey se sienta más seguro. Encontré que esto era una agradable paradoja, por cuanto abrir la posición aumenta la seguridad de mi rey. Julian se apresuró a señalar lo mucho que apreciaba la jugada 28...e5, si bien "no es una jugada típica de Mickey". Bogdan no podía realmente decir por qué le pareció correcta 28...e5, pero sintió que la torpe situación del rey blanco era un factor posicional significativo.

Examinando de nuevo este ejemplo un par de años más tarde, me sorprende que si hubiera estado pensado en Speelman, en lugar de Adams, podía haber descubierto una jugada que durante la partida no consideré en absoluto. Speelman es conocido por su ajedrez un tanto maníaco, que le permite insuflar vida en posiciones de la forma más sorprendente. También es extraordinario justificando jugadas de apariencia excéntrica, tanto verbalmente como con variantes. De modo que cuando me pregunté a mí mismo qué hubiera jugado, pensaba en 28...♗b5!? 29.♘xb5 (permitir el cambio de los alfiles me deja sin problemas, porque puedo jugar ...h5, ...♕g4 y ...♔g7, entre otras cosas) 29...axb5. Al cambiar mi pieza menos activa y eliminar una de las más molestas suyas, mejoro la armonía de las piezas restantes. Existe un costo en términos de daños estructurales en el flanco de dama, pero la dinámica es compensatoria. Dada la relativa "seguridad" de la ventaja negra en la jugada 28, parece extraño comprometer el flanco de dama de esta forma, pero, profundizando un poco, puede verse que las blancas están mal coordinadas y que las restantes piezas negras tienen todas ellas papeles significativos por jugar. Por otra parte, ...♘e4 es ahora una fuerte amenaza, que sólo puede ser neutralizada con 30.♗f3 (no 30.♖b3 ♘e4 31.♖dd3 ♘f2) 30...♖a8 31.♔b1 ♕xg3 32.♕xh6+ ♔e7, y la excelente coordinación de las piezas negras deja a las blancas ante considerables dificultades.

De modo que parece que tanto 28...e5 como 28...♗b5 habrían llevado a ventaja decisiva de las negras, pero ninguna de estas jugadas surgió de pensar en cómo habría actuado Michael Adams en esta posición. Si llegase el caso de que hubiera tenido que jugarla, Mickey seguramente habría optado por una de estas alternativas, aunque sólo sea porque rara vez deja escapar sus oportunidades, y eso a pesar de que no sea el tipo de jugada que se supone característica de su estilo. Por consiguiente, fue un error pensar en qué habría jugado en un caso así.

29.♘xe4 dxe4 30.♖c3 f5

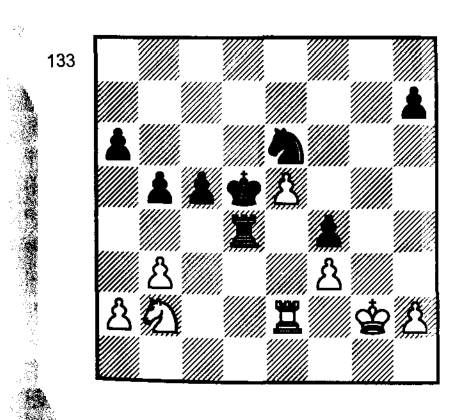
Las piezas blancas tienen una considerable libertad, y he cambiado el defensor más valioso de mi rey. Puede que aquí siga estando mejor, pero con el control a la vista, todo se volvió algo azaroso y ambos dejamos escapar posibilidades antes de acordar tablas en la jugada 46.

Pan, mantequilla y mermelada

Tienes pan. Tienes mantequilla... ¿y quieres mermelada?
GM JULIAN HODGSON

Todos los jugadores proclives al *perfeccionismo* deberían tener presentes estas palabras. El problema básico es pedirle demasiado a su posición, o no estar contento con lo que tiene, aunque sea más que suficiente para conseguir el resultado apetecido. Me gusta llamar a esto "ansia de mermelada", porque normalmente sucede cuando uno está muy emocionado acerca de su prometedora posición (pan y mantequilla), pero tanto se entusiasma que no puede contener su ansia por hacer que la posición sea todavía mejor (también queremos mermelada). Es un rasgo claramente perfeccionista, porque muchos perfeccionistas sienten que una buena posición (pan y mantequilla) no es suficiente (subóptima) y sólo se sentirán satisfechos con "una posición perfecta" (óptima), para lo cual necesitan también mermelada.

133



Karpov – Short
Match de Candidatos (3ª)
Linares 1992

Las negras tienen una posición dominante, con más espacio, un potencial peón pasado y mejores piezas. Por otro lado, el peón blanco de "e5" es débil, y el caballo de "b2" no tiene casillas. Más significativo aún es el hecho de que Short haya estado progresando literalmente en cada jugada, y no hay duda de que esa tendencia debe continuar.

44...h5

"Short se olvida de dónde tiene su mayoría de peones y, en lugar de apostar por ella, opta por un grandioso plan envolvente, cuyo resultado es permitirles a las blancas que cambien los peones 'h', lo que facilita su tarea defensiva". (MI C. Crouch, en *Chess Monthly*). Esto parece algo brusco, dado que las negras siguen teniendo una posición ganadora después de la jugada textual, pero la tendencia sí tiene visos de modificarse a favor de Karpov. A Short debe haberle gustado mucho esta posición, pero quizá no le parecía bastante para derrotar al poderoso Karpov, de modo que buscó algo más que añadir, para darle cierto "sabor" a la posición.

El objetivo de Short es avanzar el peón "h" hasta "h3", dejando así a las blancas con menos espacio aún para sus piezas. Dado que contaba ya con pan y mantequilla, un deseo así parece un caso clásico de "ansia de mermelada". El quid de la cuestión es que el pan y la mantequilla eran más que suficientes para ganar la posición, y el tiempo invertido en sacar la mermelada y untarla en la tostada, le concede a Karpov algún espacio para respirar y organizar sus defensas.

Las notas de Short en *Informator* sólo mencionan 44...c4! 45.bxc4+ bxc4 46.♘a4 (de otro modo, ...c3 gana el caballo) 46...♖d3 "con idea de ...c3", y su evaluación es que las negras tienen una posición ganada. Un pequeño análisis del MI Colin Crouch lo confirma: 47.♘b2 ♖e3 48.♖d2+ (48.♔f2 ♔d4 también gana) 48...♘d4 49.♘d1 ♖e2+ 50.♖xe2 ♘xe2 51.♔f2 ♘c1, o bien 47.♖c2 ♘d4 48.♖c3 ♖xc3 49.♘xc3+ ♔xe5.

45.♔f1 h4 46.♔g2 ♘g5 47.♔f2 h3 48.♖c2 ♘e6 49.♔e2 ♔xe5 50.♘d3+ ♔d6 51.♘f2 ♖d5 52.♖c3 ♔c6 53.♘xh3 ♖h5 54.♘f2 ♖xh2 55.♔f1

Karpov se ha defendido con calma y ahora sus piezas están bien coordinadas. Las blancas siguen estando perdidas, debido a la superior actividad, ventaja espacial y peón extra de las negras. Sin embargo, la tendencia se ha girado a favor de las blancas y, a menos que la nueva

tendencia se detenga con juego incisivo de Short, Karpov tiene buenas perspectivas de tablas. A Short se le escaparon algunas posibilidades ganadoras, aunque no sencillas, y la partida finalizó en tablas en la jugada 94.

Las manifestaciones anteriores de *perfeccionismo* son, creo, más extendidas de lo que habitualmente pensamos, pero estoy seguro de que la mayoría de los jugadores de ajedrez estaría de acuerdo en que el principal y más acuciante problema derivado del *perfeccionismo* es el arraigado mal de los apuros de tiempo. Mi objetivo ahora es considerar por qué estamos tan inclinados a caer en apuros de tiempo. Trataré el tema desde una perspectiva un tanto inusual, por lo que el lector interesado puede consultar estudios sobre la materia, entre los que recomiendo *La Psicología del Ajedrez,* de Krogius (capítulos 5 y 6), y *Secrets of Practical Chess*, de Nunn (páginas 59-61).

Las causas de los apuros de tiempo (y algunos remedios)

El reloj es una parte del juego tan esencial como el tablero y las piezas, y perder a causa de apuros de tiempo no es distinto de perder a causa de un mal juego. En cualquier caso, es un cero en la planilla.
GM JOHN NUNN

Puede parecer que la lista que sigue no describe temas relacionados con *perfeccionismo*, pero en realidad la mayoría de ellos sí lo están, si consideramos el *perfeccionismo* como el deseo de seguir cierto modelo al que uno aspira. Después de considerar la lista, extraeré algunas conclusiones acerca de los apuros de tiempo, y qué hacer al respecto. Lo fundamental, sin embargo, es que no siempre es "pecaminoso" caer en apuros de tiempo, y que no siempre deberíamos recriminarnos por ello. Lo esencial es que comprenda usted que el reloj forma parte importante de una partida y que, si le gusta lo que dije en el capítulo 4, puede ser útil que vea ésta como una de las dimensiones del juego, que merece ser tratada con tanta atención como las otras tres.

1) **Complejidad de la partida**
Algunas partidas están llenas de dificultades, decisiones complejas que obligan a ambos contendientes a consumir tiempo para encontrar las jugadas correctas. Cuanto más compleja sea la posición, más necesitará su intuición para tomar decisiones. Un jugador seguro de sí mismo confiará en este sentimiento interno y admitirá que la reflexión adicional no hará más fácil su decisión. Sin embargo, es indudable que hay algunas partidas en las que los apuros de tiempo (menos de un minuto por jugada es una definición estándar, aunque no obligada) son poco menos que inevitables. Cuando nos enfrentamos a un jugador que plantea problemas originales, necesitamos algún tiempo para resolverlos. Kasparov, por ejemplo, con frecuencia caía en apuros de tiempo contra Karpov, y ahora contra Kramnik, aunque, en general, tiene una importante prevención contra los apuros de tiempo. Michael Adams ha declarado que uno de sus puntos fuertes consiste en evitar los apuros de tiempo, pero incluso él cae en ellos cuando se enfrenta a los verdaderamente mejores.

2) **Apuros de tiempo deliberados**
Esto sucede normalmente cuando un jugador tiene una mala posición y quiere plantearle un *Blitz* a su rival, o bien iniciar algún tipo de escaramuza psicológica para jugar rápidamente (y, a menudo, también de forma ruidosa). En mi experiencia, los jugadores que hacen esto tienden a ser bravucones y les encanta el drama y la subida de adrenalina que acompañan al combate mano a mano, bajo presión. Yo diría "¡no haga eso!", pero no sé si va a ayudarle, sobre todo porque muchos jugadores disfrutan de los apuros de tiempo. El "golpe" que reciben de esos períodos de diez/veinte minutos en los que se toman decisiones importantes con mucha rapidez es, para muchos jugadores, la mayor atracción de la partida.

3) **Deficiente preparación teórica**
Esto puede conducir a un dudoso estado de ánimo. Si comienza la partida lenta y cautamente, eso puede minar su confianza durante el resto del juego. La preparación de aperturas tiene mucho que ver con la confianza general para obtener una buena posición en la apertura y, aunque es pedir demasiado, sencillamente le sugeriría ¡que elija bien sus aperturas! Es cierto que si no conoce bien sus aperturas, no tiene tiempo para preparar algo, o no está capacitado para jugar contra líneas marginales, entonces le resultará muy difícil evitar concederle a su adversario una ventaja psicológica en la primera fase de la partida. Por otra parte, pienso firmemente que las semillas de un juego lento ulterior, se plantan en la apertura. No creo que sea inteligente jugar la apertura a velocidad de vértigo, porque entonces resultará difícil ajustarse cuando tenga que pensar por sí mismo, pero en general no debería invertir más de media hora en sus diez primeras jugadas. Si lo hace, necesitará estudiar sus aperturas en profundidad, prepararse bien psicológicamente para la partida, de forma que se encuentre seguro de sí mismo al llegar al tablero.

4) **Falta de práctica**
Cuando está usted "oxidado", no ve las cosas con la misma rapidez que cuando está bien entrenado. Por otra parte, su conciencia de que está bajo de forma probablemente mine su confianza en sí mismo. Lo único que puede ayudarle aquí es resolver algunos ejercicios combinativos o disputar algunas partidas de *Blitz* contra un programa antes de empezar la partida. Sin embargo, un pequeño consejo me fue sugerido por el MI Jonathan Parker, que no tenía problemas para jugar con oposición por encima de 2500 Elo, a pesar de largos períodos de inactividad. La ironía es que puede usted caer en apuros de tiempo porque está "oxidado", pero en apuros de tiempo el "óxido" no se nota tanto porque puede jugar en base a su capacidad de evaluación y experiencia. Desde luego, Parker incluso me dijo que caer en apuros de tiempo ¡era la mejor cura para el desentrenamiento! Una idea interesante, pero no creo que deba confiar mucho en ella.

5) **Dudas acerca del análisis**
Esto conduce a la continua revisión y verificación de variantes, porque no confía en las jugadas a la primera. Normalmente, esto se deriva de falta de confianza y temor excesivo a cometer un error. También suele afligir a los jugadores a los que no les gusta calcular demasiado, de modo que cuando tienen que hacerlo, no lo hacen muy bien. Mi consejo más simple sería admitir el hecho de que los errores son inevitables. ¡No es ningún crimen! El mayor error consiste en vivir continuamente atemorizado por la posibilidad de cometer un error. Es mucho mejor que confíe en usted mismo, incluso si suele cometer algunos pequeños errores, porque entonces, sabrá al menos evitar cometerlos.

6) **Miedo al oponente, con fantasmas a la vista**
Si está usted informado de que su oponente es un brillante táctico, puede estar inclinado a consumir tiempo buscando secuencias tácticas inexistentes, o si se enfrenta a un jugador más fuerte, puede tener dudas acerca de su propia evaluación. La clave es confiar en su propia capacidad, y conocer sus puntos fuertes y sus limitaciones. También vale la pena recordar que su oponente no es infalible, y que, por grandes que sean sus cualidades, no podrá cambiar las reglas del juego. Como dijo Julian Hodgson en una ocasión, consolando a alguien por tener que enfrentarse a un jugador más fuerte: "¡No te preocupes! Por cada jugada suya, tú también puedes hacer una".

7) **Partida crucial, tensión extra**
Las partidas de última ronda, contra rivales directos, y las partidas decisivas por equipos, son luchas en las que el resultado aumenta su valor y los errores tienen doble importancia. A menos que esté usted seguro de jugar bien bajo tal presión, deberá consumir tiempo extra y tomar cuidados adicionales para jugar con precisión. La mejor forma de conseguir esta confianza es con una preparación previa a la partida, en la que piense detenidamente acerca de los aspectos psicológicos de la batalla en ciernes, incluida la tensión, antes de que llegue la hora de la partida. La visualización es una útil técnica aquí, pero cualquier cosa que se le ocurra para sentirse "a sus anchas" durante tales partidas, no debe ser descartada.

8) Pensamientos que consumen tiempo
En este epígrafe pueden incluirse casos como la mirada retrospectiva, en cuanto a lo que pudo haber sido si hubiese efectuado una jugada distinta, pensar en variantes de la partida vecina, pensar en los puntos Elo que conseguirá si gana la partida, etc. Es menos probable que caiga en esto si confía en que pensar en su propia posición le reportará una percepción más constructiva. También como veremos en el capítulo siguiente, hay muchas formas diferentes de ver una posición, y esto puede ayudarle, sin duda, a resolver el aburrimiento causado por ver una posición similar una y otra vez.

9) Miedo a lo desconocido
Si carece de experiencia en cierto tipo de posiciones, puede que sea reticente a entrar en ellas, y se tome su tiempo en busca de alternativas que o no son buenas, o sencillamente no existen. Esto puede suceder cuando un jugador de 1.d4 que teme a las estructuras sicilianas, o que tiene miedo en general a sacrificios de piezas, o quizá incluso temor al final. Aquí tiene usted que creer en su propio ingenio creativo y comprensión general. Sólo porque no ha jugado antes ese tipo de posición, no significa que sea capaz jugarla bien. Lo que puedo recomendarle en tales situaciones es que busque el valor para seguir adelante, porque sólo embarcándonos en nuevos territorios, podremos aprender cosas nuevas.

10) Atracción por las posiciones complejas
Algunos jugadores buscan posiciones que requieren mucho tiempo de reflexión, esperando poner a prueba el entendimiento y nervios de su oponente. Esto no es un problema en sí, pero si conduce a partidas que a veces se pierden en el azar de los apuros de tiempo, habrá que hacer algo al respecto. La solución puede radicar en seguir su camino a través de la complejidad, con su intuición y seguridad en usted mismo, confiando en sus sensaciones y sabiendo que un enfoque cabal es "pensar" a su manera para buscar soluciones. Sin embargo, como hemos visto antes, los apuros de tiempo no siempre podrán evitarse.

11) Indecisión general
Sencillamente, no puede decidirse. La pregunta "¿cuál de las torres?" es un ejemplo clásico. Si vacila usted durante veinte minutos, entre ♖fd1 ó ♖ad1, entonces se está defraudando a sí mismo. ¡Tiene que solucionarlo! En momentos así, vale la pena preguntarse a usted mismo si no necesitará más tarde ese tiempo, y con más frecuencia que al revés, ¡la respuesta es sí! En tales situaciones, está usted paralizado por la elección y carece de confianza para decidirse. En este respecto, soy un gran creyente en el consejo de John Nunn: "Todo el ajedrez tiene que ver con la toma de decisiones. Postergar una decisión no significa necesariamente mejorarla. Trate de adquirir el hábito de preguntarse a sí mismo: ¿resultará beneficioso seguir pensando?". Otra pregunta que debe hacerse es: "¿Tiene solución este problema, y si es así, cuánto me costará encontrarla?". A menudo la respuesta será no, en cuyo caso lo que tiene que hacer es intuir bien, y si la respuesta es sí, pero le llevará mucho tiempo, tiene que calibrar si puede permitirse consumir ese tiempo para encontrar la solución, porque puede que sea más práctico limitarse a intuirla.

12) Excesiva atención al detalle
Gastar muchos minutos en el posible significado de muchos detalles menores que usted sabe son irrelevantes. Enfréntese al hecho de que los resultados de ajedrez rara vez se deciden por tales pequeños detalles. La mayoría de las partidas incluye toda una plétora de erorres por ambas partes, y los más graves, los que verdaderamente importan, suelen ocurrir cuando se encuentra usted apurado de tiempo.

13) Provisión de excusas
Muchos jugadores sencillamente no pueden soportar perder ante el tablero, y asignan la responsabilidad de la derrota a las jugadas que realizaron en apuros de tiempo, o al hecho de que se habían cargado de tiempo. No siento la menor simpatía por tal actitud. Los apuros de tiempo pueden ser la explicación de ciertas decisiones, pero nunca constituyen una buena excusa. Esto es lo que Jean Paul Sartre llamaría *mauvaise foi* (mala fe –en francés en el original. N.d.T), en cuanto a que no afronta usted el hecho de que es libre en sus circunstancias. La falta de confianza para competir ante el tablero conduce al estado de ánimo "pobre de mí; me quedé sin tiempo" que es, creo, patético.

14) Paseos al exterior
En algunos torneos los servicios se encuentran a kilómetros de la sala de juego, y la cafetería no tiene personal suficiente. En estos casos, puede que consuma una buena cantidad de tiempo antes de regresar al tablero, con su reloj en marcha. También puede que se encuentre con amigos o que se absorba en la posición de otro, o sencillamente, que se dé un paseo por el exterior. He hecho todas esas cosas yo mismo y sé que pueden ser una causa de apuros de tiempo. Sin embargo, no estoy seguro de que deba aconsejarle que no lo haga, sobre todo porque tiende a ser divertido. Si puede considerarse un remedio, aprenda a calibrar cuándo cree que su oponente va a consumir una buena dosis de tiempo, y limite sus paseos a un máximo de dos o tres por partida. Curiosamente, J. Parker, quizá el MI más fuerte del mundo (ahora GM), considera que "pasearse" es la causa principal de los problemas relacionados con los apuros de tiempo.

Por otra parte, Michael Adams me dijo que sus resultados mejoraron considerablemente cuando consiguió dominar el problema del paseo, y que muchos jugadores están habituados a deambular continuamente. Sugerí que estirar las piernas, ir al servicio o hacerse con algún refresco, es esencial para algunos jugadores, a lo que me respondió que también él solía hacerlo, pero que un día comprendió que estaba engañándose a sí mismo, y que el principal motivo para dejar el tablero era ¡aliviar el aburrimiento! Si uno se toma el ajedrez seriamente, es difícil aceptar que ésta es una buena razón. Desde luego, Mickey muy rara vez se levanta ahora de la mesa, y cuando lo hace es porque tiene la impresión de haber visto todo lo que puede pasar por tiempo indefinido. El consejo aquí es que se esfuerce más ante el tablero. El consejo de Mickey se reduce a "permanezca ante el tablero y que no se le escape cosas". Ciertamente, si a usted debe escapa sele algo, más vale que sea por falta de capa cidad que por falta de esfuerzo. Conquistar factor de aburrimiento se tocará en el capítul siguiente.

15) Reflexiones profundas
Esto puede ser un problema, si normalment se toma más de veinte minutos para una ju gada más de dos veces por partida. Según m experiencia, es muy raro pensar en una jugad más de veinte minutos y que eso lleve a des cubrir un buen movimiento. Normalmente, s usted piensa tanto tiempo, acabará confun diéndose y olvidándose de cuál es la líne buena.

Puede haber una base psicológica/neuroló gica que explique eso. Krogius escribe lo si guiente para debutantes: "Es posible detecta en jugadores que experimentan una atenció limitada, un relativo retraso en su compren sión de la dinámica del juego en todo el table ro, lo que se refleja en su tendencia a realiza un penoso y productivo análisis de sólo un idea o variante concreta. Probablemente, tale jugadores están afectados por un esfuerzo d ser demasiado conscientes. Tratan de buscar l mejor forma de penetrar en una idea atractiv con la mayor profundidad posible". En est sentido, los psicólogos hablan de la "naturaleza unitaria de la atención", que es descrita así por Edward de Bono: "Está en la naturaleza de un sistema de modelos autoorganizado tener una sola área de estabilización. Si hubiera dos áreas al mismo tiempo, la mayor se extendería y la menor desaparecería, aunque la diferencia entre ambas fuese muy pequeña. Esto resulta directamente de los resortes del sistema y no es una condición impuesta. Conduce a un área de atención en cada caso".

Esas profundas reflexiones pueden ser un error, en este sentido, porque tal vez no esté usted pensando tanto como imagina. Es más probable que esté dándole vueltas a la misma línea, y existe alguna razón para pensar que eso es así a causa de la naturaleza de su cerebro. Por otra parte, si emplea la misma senda neuronal una y otra vez, existe la po-

sibilidad de que esa senda se "sature", como dirían los neurólogos, lo que significa que, cuando se trata de pensar, más no es en modo alguno sinónimo de mejor.

Dicho eso, el GM Emil Sutovsky me elogió en una ocasión por haber pensado durante media hora en un momento crítico de nuestra partida, lo que condujo a una decisión correcta en una posición complicada. Me explicó que el GM ruso Evgeni Bareev le había dicho todo acerca de los "tipos de Linares" y cómo utilizan su tiempo, lo que le había producido una profunda impresión. Por lo visto, si observa al mejor jugador vivo del mundo, verá una secuencia de jugadas plasmada rápidamente en el tablero, seguida de una pausa considerable. Lo saben todo acerca de los peligros de la *relajación*, de modo que emplean su tiempo en esos momentos críticos, pero no se preocupan tanto de pequeños detalles en otros momentos, y confían en su fenomenal capacidad de evaluación.

Esto sugiere que aunque las profundas reflexiones pueden no ser un crimen, tendría usted que tener cuidado acerca de cómo *empieza* a pensar, y asegurarse de que da cabida a toda una variedad de líneas y no a una sola línea difícil, atascándose en ella durante varios minutos. De modo que si usted cree que la partida requiere una larga reflexión, tome nota mental del objetivo a lograr y trace una miniestrategia acerca de cómo procederá al respecto.

16) **Llegar tarde a la partida**

Esto es como el paseo, ya que tiene poco sentido decir "no lo haga", cuando a menudo forma parte de su personalidad. Lo que me parece interesante es que muchos de los jugadores que llegan tarde ¡son adictos a los apuros de tiempo! Esto me hace pensar en una de las explicaciones psicológicas para llegar tarde en general, a saber, que se trata de una especie de autocastigo. Tales motivaciones inconscientes son poco plausibles, sutiles y especulativas, de modo que tiene poco valor ocuparse aquí de ellas, pero los apuros de tiempo, en general, y los adictos a ellos, en particular, que empeoran las cosas llegando tarde al comienzo, me recuerdan la siguiente cita de Kierkegaard: "No hay nada de lo que el hombre tenga tanto miedo como de saber lo mucho que es capaz de hacer y de llegar a ser". Quizá algunos jugadores sencillamente se encuentran más a gusto actuando perpetuamente por debajo de sus posibilidades que sentir la presión de ser lo mejor que pueden ser.

Me parece que muchos jugadores deliberadamente se hacen difícil a ellos mismos materializar todo su potencial, saboteándose con recortes de tiempo, un estado en el que sienten una "responsabilidad diluida" por sus actos y algún alivio en el conocimiento de que lo mejor que son capaces de conseguir aún está por llegar.

Lo que diría es que aunque llegar a tiempo, o preferiblemente un poco antes, es conveniente para la mayoría de los jugadores, a quienes les gusta percibir la atmósfera, lo más importante es que esté usted psicológicamente preparado para la partida antes de que comience. Es posible prepararse muy bien en el camino a la sala de juego, o una vez ante el tablero. Personalmente, me resulta bastante más fácil una vez que estoy sentado, pues tengo inclinación a distraerme por cualquier cosa.

17) **Incapacidad de utilizar debidamente el tiempo de su rival**

Se trata de un defecto muy común en los jugadores de ajedrez, y creo que está relacionado con el aburrimiento. Para resolver este problema, necesitamos aprender a concentrarnos mejor, lo que comentaré al final del capítulo siguiente.

18) **Búsqueda de la atención**

La causa más ridícula de los apuros de tiempo es el chocante deseo de algunos jugadores de atraer la atención del público por estar apurados de tiempo. Esto es algo totalmente absurdo, y el único remedio que puedo sugerir es emplear otros medios de llamar la atención de la gente, como llevar un extraño sombrero, aunque es preferible no llevar uno que distraiga indebidamente la atención de su adversario.

Pragmatismo

Hacer o no hacer. No hay alternativa.
YODA

Decirle a un curtido perfeccionista que sea "pragmático" es pedirle peras al olmo, es pedir demasiado, incluso en estos días de ingeniería genética. Con todo, ese es el tipo de consejo que el perfeccionista, habituado a los apuros de tiempo, tiende a escuchar. "Lo que necesita es ser más práctico", "no se olvide del reloj", "no deje menos de diez minutos para sus últimas diez jugadas", "nunca emplee más de veinte minutos en una sola jugada", "sea puntual", "permanezca ante el tablero", "juegue rápidamente la apertura", etc. Estos consejos, por más pertinentes que sean, rara vez son seguidos. Sencillamente, el pragmatismo suele llegar con más facilidad a algunos jugadores que a otros. Aquellos jugadores a quienes no les crea problemas el deseo de plasmar la única jugada correcta, como parte de una partida perfecta, pueden sentirse heridos en cierto modo, pero es erróneo asumir que los perfeccionistas pueden sacudirse tales hábitos (¿sueños?) como si simplemente se quitaran un sombrero.

El perfeccionista puede perder muchas partidas por culpa de los apuros de reloj, pero también ganará algunas partidas espectaculares, profundizando en una posición que el pragmático sólo habrá entendido superficialmente. Por otra parte, creo que es limitado asumir que el único objetivo de una partida de ajedrez es ganar. Aunque puede ser cierto que el pragmático obtiene, en general, mejores resultados, no deberíamos aceptar que tal es el modelo a seguir para todos. Desde luego, algunos jugadores prefieren ganar una hermosa partida y perder dos normales, que ganar tres partidas normales sin crear nada especialmente memorable.

Sin embargo, a aquellos jugadores que a los que les gustaría ser algo más pragmáticos y sienten que eso es posible, espero que la partida siguiente les aporte un buen ejemplo de pensamiento pragmático.

Rowson – Gardner
Edmonton 2000

1.e4 c5 2.♘c3 d6

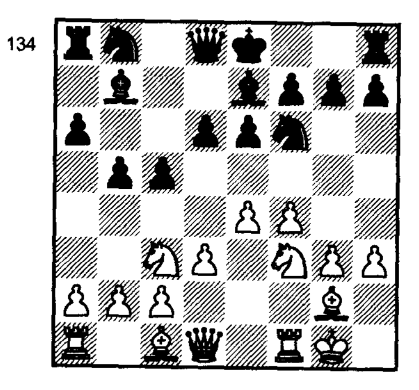
Tras cuatro minutos de reflexión. Esto m hizo sentir bien en cuanto a mi elección d apertura. Ahora mi oponente se tomó al me nos dos minutos en cada una de sus tres ju gadas siguientes.

3.f4 a6 4.♘f3 b5 5.d3 ♗b7

Una jugada que no es mala en sí, pero ha otras jugadas de desarrollo que son más flexi bles, y que quizá deberían efectuarse antes. E alfil no está bien situado para ayudar al jueg en el flanco de dama con ...b4, o para la rup tura central ...e6 y ...d5, que casi con toda se guridad se encontrará con el cierre del centr (e5), seguido de d4, cuando el alfil quedará e una situación muy pasiva.

6.g3 e6 7.♗g2 ♘f6 8.0-0 ♗e7 9.h3

134



9...d5

Las negras invirtieron unos diez minutos entre las jugadas sexta/novena, lo que sugiere que mi rival se encontraba en un estado mental confuso. Sin embargo, esta última jugada parece ser algo imprecisa, por la misma razón que 5...♗b7. La ruptura ...d5 puede ser o no una buena idea, pero ...♘c6 ciertamente forma parte del plan negro, de modo que debía haberse jugado antes. Después de 9...♘c6 10.♗e3 (¿qué otra cosa, si no?) 10...d5 11.e5 ♘d7 12.d4 (ésta es una versión mejorada para las negras, puesto que no quiero jugar ♗e3 tan pronto) 12...cxd4 13.♘xd4 ♘xd4 14.♗xd4 ♕c7, creo que las negras tienen una posición

cómoda, aunque sólo sea porque el rey blanco está algo débil a la larga, sin peones en la segunda fila que lo protejan. Esto me recuerda a un caballero de considerable edad de Aberdeen (no recuerdo los detalles; era, como suele decirse, "hace mucho tiempo en un país lejano"), diciéndome que no debía abrir la "caja" del rey de esta forma. Me explicó que cuando la "caja" está cerrada (f2, g2, h2), la preciosa alhaja, el rey, es inmune al peligro. Puede que sienta algo de claustrofóbia en la "caja" y necesite algún espacio para respirar, de modo que avanzar un peón de la barrera está bien. Sin embargo, él creía que si mueve más de uno de esos peones, la "caja" ya no protegerá al rey de modo fiable. Ésta puede ser una buena forma de pensar por qué generalmente no movemos los peones de nuestro rey enrocado: porque constituyen la "caja" que protege a nuestra baza vital de los peligros del mundo exterior.

10.e5

Podía haber mantenido la tensión con cosas como 10.♕e1, también jugable, pero la textual gana espacio y hace que sea más fácil encontrar una secuencia de buenas jugadas. Una vez que empieza a pensar en alternativas a 10.e5, puede estar seguro de perder una buena porción de tiempo sin recompensa a cambio. 10.e5 nos reporta pan y mantequilla. No hay necesidad de buscar mermelada en esta fase.

10...♘fd7 11.d4

Tenía la opción de permitirle a mi rival ...d4, que a su vez me permitiría utilizar la casilla "e4", pero no vi ninguna buena jugada de espera, así que no invertí mucho tiempo en buscarla, puesto que tenía ya una opción prometedora.

11...♘c6 12.♘e2!

Puesto que el peón de "d5" no tiene prisa por ir a ninguna parte, en algún momento será necesario ampliar el radio de acción de este caballo. Ahora hay dos opciones potencialmente favorables: o bien consigo tiempo para consolidar el centro, con c3, o bien habrá un buen caballo en "d4". La posición negra sigue siendo perfectamente saludable, pero yo tenía ya más de veinte minutos de ventaja en el reloj. Si concebimos el ajedrez como un juego de cuatro dimensiones, entonces tal vez podemos comparar estas dimensiones y asignarles algún tipo de valor relativo. Si está de acuerdo, supongo que veinte minutos deben valer algo así como un tercio de peón, una jugada, o un poquito de calidad.

12...♕b6

Una jugada razonable, preparándose para enrocar largo y presionar sobre "d4", pero ahora me agradó poder fortificar mi centro.

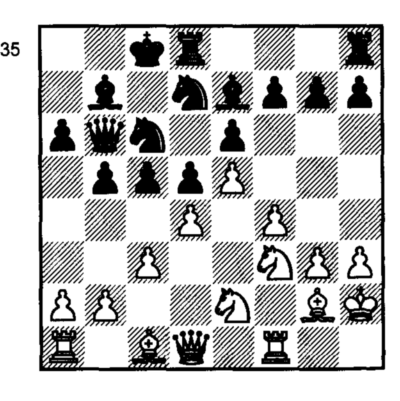
13.c3! 0-0-0?!

Mi oponente se tomó un buen rato antes de realizar esta jugada, que percibí quería hacer, puesto que no había mostrado el menor interés en enrocar corto. La "caja" del rey negro ¡está aún más estirada que la mía! Era consciente de que iba a producirse algún tipo de carrera, de modo que primero mejoré mi pieza más valiosa, esperando una señal de mi oponente para decidir cómo debía seguir.

13...a5! parece una buena jugada de espera, apoyando ...b4 y planeando activar el alfil de "a6". Por un lado, esto hará el flanco de dama aún menos seguro para el rey negro, pero por otro, no está claro cómo debo continuar. Cada jugada de desarrollo parece tener un inconveniente. 14.f5 es de doble filo, a causa de las ideas relacionadas con ...♘xe5. 14.♗e3 no anula los trucos ...♘xe5, y luego de 14.♔h2, con idea de f5, las negras juegan 14...g6!, cuando 15.g4 se necesita para mantener el ritmo, pero esto se replica con 15...h5!, y entonces mi rey tendría dificultades.

14.♔h2!

135



Jugué esto muy rápidamente. Mi rey no se sentía demasiado cómodo en la misma diagonal que la dama negra, y ahora mi posición es sólida y flexible a la vez. Estoy listo para jugar algo sencillo, como ♗e3, pero también están en el aire ideas como f5 (y ♘f4) o a4.

14...f5?

Este es un error significativo, que me concede muchas formas de lograr ventaja. Está claro que las negras proyectan jugar ...h6 y ...g5, con contrajuego, pero esto es lento y tengo muchas maneras de neutralizar ese plan. Desde un punto de vista psicológico, la jugada que más temía era 14...♕c7!?, apuntando de nuevo a mi rey desde lejos, y liberando "b6" para el caballo. Esto hubiera sido especialmente desagradable si hubiese jugado rápido, porque no había decidido aún qué hacer con mi posición. Sin embargo, 15.a4 b4 16.♗d2 parece razonable en este sentido.

14...h6 quizá sea más flexible, pero puede que a mi oponente le preocupase entonces 15.f5 exf5 16.♘f4 ♘f8 17.dxc5, cuando tengo cierta iniciativa.

15.♘g5!

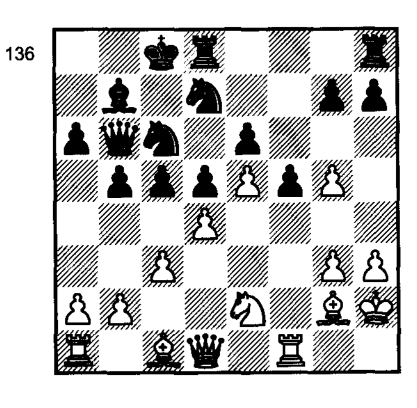
Retrospectivamente, tal vez ésta no sea la mejor jugada, pero le concedo el signo de admiración por pragmatismo y velocidad, ya que la realicé en unos tres minutos. La última jugada negra me dio una amplia elección, y hubiera sido fácil gastar media hora o más en este punto, y seguir sin tener seguridad de cuál era la mejor opción. Vi rápidamente que esta jugada me daba ventaja, aunque sea de naturaleza lenta, estratégica. También vi que la captura en "c5" o "f6" podía ser buena, y era consciente de que debía considerar asimismo a4. Casi sentí aquí el deseo de "castigar", por cuanto podía percibir que, en una de estas líneas, debía haber un claro camino hacia la ventaja. Pero entonces me pregunté si había alguna posibilidad de jugar otra cosa que no fuese 15.♘g5, y la respuesta fue resonante: "¡no!". Estaba seguro de que tal vez me perdiese alguna mermelada, pero decidí que no valí la pena esperar, y seguí masticando mi pan con mantequilla. Las alternativas son:

a) 15.exf6 gxf6! (otras capturas parecen mejores para las blancas, pero esto es algo turbio, y las negras tienen ahora la amenaza posicional ...f5, seguido de ...♘f6-e4) 16.f5 no ayuda a clarificar las cosas, luego de 16...e5! 17.dxe5 ♘dxe5 18.♘xe5 ♘xe5 19.♘f4. Puede que esto sea mejor para las blancas, pero ¿qué sentido tiene seguir buscando aquí, en una posición en la que mi oponente tiene contrajuego, cuando puedo, como mínimo, conseguir sin riesgo una gran ventaja?

b) 15.dxc5 era la principal alternativa. Pudo comenzar un ataque en el flanco de dama con mucha rapidez. 15...♘xc5 (15...♗xc5 16.♘g5 ♖de8 17.b4 ♗f8 18.a4) 16.♗e3 ♕c7 17.♗xc5! (no quiero que el caballo llegue a "e4", y es importante mantener el ritmo) 17...♗xc5 18.b4 me parecía muy prometedor entonces, y también es casi forzado. Pronto situaré un caballo en "d4" y jugaré a4, después de lo cual el alfil negro de "b7" es malo, y su rey quedará expuesto. Sin embargo, esta variante es mucho menos clara que la continuación de la partida, y es lo bastante confusa como para entrar en una posición en la que los "tres resultados" serían posibles, puesto que cualquier desliz les permitiría a las negras asumir la iniciativa. Ciertamente, aunque parece que tengo una iniciativa abrumadora, también tengo débiles las casillas negras, y no me gusta el aspecto de ...g5 y ...h5 contra mi enroque. Dado que no veo aquí una línea razonable para las negras, esto debe ser mejor que 15.♘g5, pero sigo prefiriendo la jugada de la partida, en parte porque me asegura una clara ventaja sin riesgo, y porque al jugar rápidamente planteé presión psicológica sobre mi rival.

15...♗xg5 16.fxg5

136



La posición negra no es, en esencia, correcta sin su alfil de casillas oscuras, y su contrajuego dista de estar claro. Puedo jugar en el ala de dama, con a4, o en la de rey, con g4 y ♘f4. Otra ventaja de esta línea es que es muy deprimente para las negras. A diferencia de tomar en "c5", entregándole las casillas negras, aquí hay poco que pueda hacer feliz a mi rival. Por otra parte, para jugar bien ahora tiene que cambiar de marcha (es decir, la utilizada para el plan ...0-0-0 y ...f5), y tratar de mantener su posición lo más flexible que pueda desde un punto de vista defensivo.

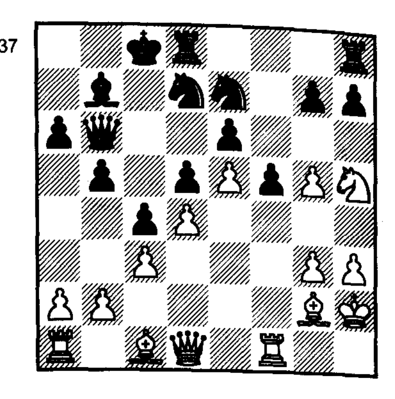
16...c4?

Esto me hace difícil atacar al rey negro y elimina cualquier preocupación que las negras pudieran tener acerca de dxc5, pero, por otra parte –que es más significativa–, ya no tengo debilidades de qué preocuparme. Además, aunque mi posición parece bloqueada, tengo tres rupturas de peón en cartera (b3, a4 y g4). Mi oponente realizó la textual con mucha rapidez en comparación con sus demás jugadas, pero éste era un momento en el que le hubiera servido de ayuda una buena reflexión. Ciertamente, **después de un cambio importante de piezas o en la estructura de peones, una buena idea es dedicarle una mirada fresca a la posición. Sus pensamientos y emociones necesitan un tiempo para adecuarse a las modificaciones posicionales**, dado que existe el peligro de que aplique un estado mental agresivo (ya caduco) a una nueva posición en la que su actitud debe ser, por ejemplo, defensiva (véase *dispersión*).

En un nivel superficial, 16...cxd4 17.cxd4 parece exponer al rey negro y abrir la posición para los alfiles blancos, pero es mucho más significativo que las blancas han de defender "d4", y que las negras tienen, como mínimo, algún espacio para sus torres en la columna "c" (recuerde que la principal característica de una ventaja de espacio es que sus torres sean mejores que las de su oponente). Por otra parte, el alfil negro de "b7" de nuevo cobra vida en "a6", después de ...b4 y ...a5, mientras que el blanco de "g2", aunque formalmente "bueno", anda un poco escaso de ideas. Las blancas están claramente mejor, pero las negras no dejan de tener sus opciones de resistir.

17.♘f4! ♘e7 18.♘h5!

137



Esta maniobra deja al negro atado, y tiene el beneficio adicional de sobreproteger "g3".

18...♖dg8 19.b3!

El obispo que no tiene oposición amenaza con abrir fuego sobre la diagonal "a3-f8". Nótese que es una pieza que no había entrado en acción, que ahora puede ir a "a3". No hay prisa, sin embargo, por ocupar esa casilla, porque está haciendo la labor, desde su casilla inicial, de desanimar al negro a que efectúe ...h6. Por primera vez en la partida parece claro en qué diagonal debe situarse este alfil, y es por eso por lo que no se ha movido hasta ahora.

19...♘g6 20.a4!

Como consecuencia de esta jugada, el pasivo alfil negro regresa a la vida. Pero este alfil también estaba cumpliendo la importante tarea de proteger a su rey, de modo que, dadas las nuevas circunstancias, en las que se trata de un ataque al rey negro, este alfil no es "malo" en absoluto.

20...♗c6 21.axb5 ♗xb5 22.bxc4 ♗xc4

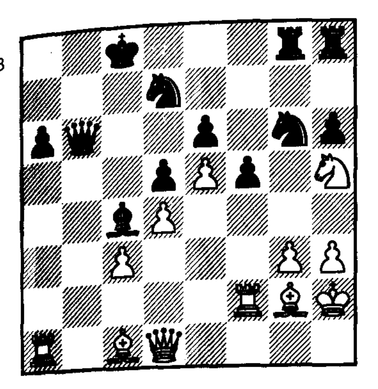
Estoy satisfecho de no haberme dejado tentar por la mermelada en este encuentro. Una parte de mí quería abrir el flanco de dama y dejar a mi rival con su alfil de "b7", pero entonces comprendí que no había muchas razones para pensar que ese alfil fuese peor que el mío de "g2" (desde luego, es más importante en esta posición), así que lo atraje a "c4" con intención de cambiarlo.

23.♖f2 h6

O bien 23...♘gxe5 24.♖b2.

24.gxh6 gxh6

138



25.♗f1!

Esto es mucho más temático que 25.♖b2 ó 25.♗a3, que también llamaban mi atención. Me preocupaba que ...♘xe5 fuese jugable de algún modo, pero no parece ser un problema, y atacar al rey negro es el tema de la partida.

25...♗b3

Irónicamente, las negras necesitan conservar el alfil. 25...♕c6 se contesta con 26.♗xc4 ♕xc4 27.♖fa2 ♘b8 (27...♔b7 28.♖xa6 ♕xa6 29.♖xa6 ♔xa6 30.♕a4+) 28.♖a5!

26.♕e2 a5?

Es tenaz 26...♗c4 27.♕e1 ♕c6 28.♗xc4 ♕xc4 29.♖fa2 ♔b7. Sin embargo, 30.♖xa6 ♕xa6 31.♖xa6 ♔xa6 32.♘f6 parece muy fuerte. Un puro cómputo material no es estimulante, pero la dama blanca se encuentra aquí en su elemento, porque el rey negro está expuesto (véase capítulo 4) y los caballos negros parecen algo extraviados. No veo defensa para las negras ante las ideas ♕e2-h5, ♗a3 y c4.

27.♕a6+ ♕xa6 28.♗xa6+ ♔c7 29.♖xa5

Las blancas tienen ahora un claro peón extra, además de otras ventajas posicionales.

29...♖a8 30.♖a3 ♗c4 31.♗xc4 ♖xa3 32.♗xa3 dxc4 33.♘g7! ♘gf8 34.g4! fxg4 35.♗xf8 g3+ 36.♔xg3 ♖g8

Un intento creativo de defensa: las negras quieren tomar en "f8" y "g7", y luego tratar de resistir en el final de torres, pero resulta que puedo conservar mi pieza de ventaja.

37.♖f7 ♔c6 38.♗d6 ♘b6 39.♔f3 ♘d5 40.♘xe6 ♘xc3 41.♘f4

Las negras se rindieron.

Confianza

La confianza es una prioridad.
BLUR
Park Life

Así pues, el perfeccionista hará bien en ser más pragmático, pero un consejo tan trillado no puede ser de gran ayuda. Mientras haya una esperanza para el perfeccionista, ésta debe proceder del hecho de que el *perfeccionismo* parece estar causado, en muchos casos, por algún tipo de falta de confianza, y creo que es más fácil tener confianza en usted mismo que volverse más pragmático. Esto último requiere que modifique usted su carácter, pero lo anterior simplemente le pide que crea en él.

Habrá excepciones a esta afirmación, pero los jugadores que están tan desesperados por las cosas perfectas, a menudo producen la impresión de que no se encuentran satisfechos con su fuerza de juego actual y aspiran a mayores y mejores empresas. Quienes son pragmáticos tienden a encontrarse más a gusto con ellos mismos. No necesitan buscar un ideal, porque no necesitan demostrarse a ellos mismos que son merecedores de tal meta.

Esto puede verse a los niveles más altos del ajedrez en Grandes Maestros, en alguna fase de sus carreras, como Glek, Wells, Motwani e incluso Korchnoi, todos ellos producen la impresión de entender el ajedrez mejor de lo que sus Elos o resultados respectivos podrían sugerir. Los perfeccionistas también tienen tendencia a estudiar mucho ajedrez lejos del tablero, y así, inevitablemente, comparan la claridad y precisión del estudio con el confuso entramado que caracteriza al ajedrez práctico, pero –lo que es crucial– sin trazar una clara línea entre los dos. En cualquier caso, me parece que muchos perfeccionistas son, en esencia, **exigentes,** y que incorporan su deseo de ser mejores a sus partidas. Esta exigencia hace que les resulte difícil ser prácticos, porque quieren "jugar bien" casi tanto como ganar.

Parece existir un extraño círculo vicioso a este respecto. Algunos perfeccionistas no están lo bastante seguros de ellos mismos como para confiar en su intuición, piensan mucho y

muy duro para superar a jugadores de más Elo y más seguros de su propia fuerza, se cargan de reloj, lo que mina a su vez la posible confianza, de nuevo comienzan a sentirse inseguros, juegan con lentitud, y así sucesivamente. He visto que esto les sucedía a muchos jugadores, y me ha hecho pensar que el problema del perfeccionista, antes que la falta de pragmatismo, es la falta básica de fe en sí mismo. Ahora empleo la palabra "básica" por buenas razones, porque muchos jugadores parecen más seguros de lo que realmente son; muchos se engañan a ellos mismos en cuanto a que piensan que tienen seguridad y no la tienen, aunque parecen poseer esa seguridad de modo contingente, por lo que la pierden con cierta rapidez cuando se encuentran en territorio desconocido.

Si está usted tomándose toda una eternidad para efectuar sus jugadas, eso sugiere que está aterrorizado por cometer un error. Pero ¿a qué viene ese terror? De todos modos cometerá errores, y también los cometerá su oponente ¿o no? A mi modo de ver, la fe básica en uno mismo no consiste en pensar que nunca se equivocará, sino más bien en saber que puede equivocarse y lo hará, pero que esos errores no lo definen como jugador. Como dijo en una ocasión John Barton: "Jamás se ha conseguido nada espléndido, salvo por quienes se atrevieron a creer que algo dentro de ellos era superior a las circunstancias". Tiene usted que comprender que no pasa nada por cometer errores. Una importante virtud para convertirse en un fuerte jugador práctico es tener la serenidad de saber que cometerá errores, y que aunque es usted el responsable, en cierto sentido puede decirse que *no es culpa suya*, porque el ajedrez es un juego muy difícil y nadie puede jugar mucho tiempo sin cometer errores. Menciono la cita de Barton porque es importante tener la confianza de que aunque un error estropee su posición (circunstancias), usted es un jugador lo bastante bueno como para seguir luchando. **La confianza de que estoy hablando es la confianza duradera en que jugará usted bien a pesar de sus errores, no la confianza ficticia en que no los cometerá en absoluto.**

El problema del perfeccionista es que esto le resulta muy duro de asumir y es muy sensible en cuanto a la causa del error. Si no puede afrontar esto, será usted susceptible de gastar minutos sin fin, preguntándose una y otra vez: "¿He hecho lo correcto?", "¿no podría haberlo hecho mejor?". Ahora bien, tales pensamientos a menudo son estimulantes, pero si tiene muchos así, la duda será su estado mental dominante, y de ahí la cita de Churchill que encabeza este capítulo. Tendemos a pensar que la duda es algo cognitivo, pero puede agarrarnos con sus asas de forma tan férrea, que acabará pareciéndose a una emoción. Desde luego, la incertidumbre parece ser la característica más clara del perfeccionista durante la partida.

Ahora no puedo realmente darle un consejo acerca de cómo adquirir mayor seguridad en usted mismo, pero creo que la confianza es a menudo una cuestión de elección. Si no surge en usted de forma natural, sugiero que se tome algún tiempo antes de sus partidas para recordarse que es posible cometer errores y que usted cree en sí mismo lo suficiente como para arriesgarse a cometerlos. Es difícil demostrar nada de lo que antecede, pero espero que la partida que sigue, basada en los comentarios de un perfeccionista confeso, arrojará luz sobre algunos de estos temas. Las notas están basadas en (e incluyen citas de) las del GM Peter Wells en *ChessBase Magazine*.

Wells – Ibragimov
Pulvermühle 2000

1.e4 e5 2.♘f3 ♘c6 3.d4 exd4 4.♘xd4 ♗c5 5.♘xc6 bxc6

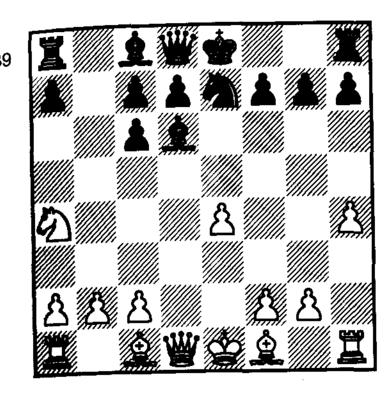
Esto es provocador, y probablemente no muy bueno, pero tales jugadas invitan al castigo y, por consiguiente, atraen al oponente a la trampa del *perfeccionismo.*

6.♘c3 ♘e7 7.♘a4!? ♗d6

Nueva provocación. Es concebible que Ibragimov, conociendo la propensión de Pete a los apuros de tiempo, haya elegido deliberadamente jugadas que podrían incitar a su adversario a pensar. Pero es más probable que esto estuviese preparado, y si es así, la siguiente jugada blanca cuestiona el sistema negro. 7...♗b6 8.♘xb6 axb6 9.b3 parece ligeramente mejor para las blancas.

8.h4!

139



"Me gusta esta jugada. Puesto que el avance ...f5 implica riesgos tangibles, la única esperanza real de las negras es coordinar sus piezas menores mal situadas, con ...♘g6, seguido de ...♗e5 ó ...♗e7. La textual se anticipa a esto, y ofrece excelentes perspectivas de mantener atadas a las negras". Desde luego, se trata de una fuerte jugada, pero requirió una buena cantidad de tiempo y de energía para que las blancas se convenciesen de que era correcta.

8...0-0

8...f5?! 9.♕d4! (amenazando e5) 9...fxe4 10.♕xg7 ♘g6 11.♗g5 ♗e7 12.♘c3 ±.

9.h5!

Impidiendo ...♘g6 y amenazando con causar, como mínimo, cierto caos con el ulterior avance del peón.

9...h6

9...f5?? 10.♗c4+ ♔h8 11.h6 g6 12.♕d4+ sería catastrófico para las negras.

10.g4!

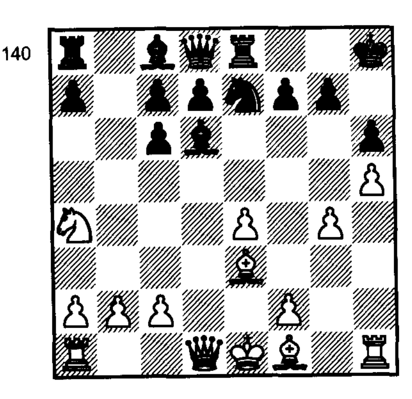
Otra fuerte aunque inusual jugada. El juego blanco es digno de elogio, pero estas jugadas funcionan debido a lo específico de la posición, y no son, en modo alguno, estereotipadas, de modo que es del todo natural que Pete haya gastado en ellas buena cantidad de tiempo.

10...♖e8 11.♗e3

"Clásico de corazón, sentí que ya era hora de desarrollar algunas piezas" (Wells). Ésta es una instructiva observación para lo que luego sigue. Sus tempranos avances les han reportado a las blancas una importante cantidad de territorio, y han hecho muy difícil la movilización de las negras. Si las blancas completan su desarrollo, tendrán una significativa ventaja posicional.

11...♔h8

140



Las negras tratan de jugar ...♘g8, retirar el alfil de "d6" y seguir con ...d5. Esto es muy lento y no debería causar problemas a las blancas, que ahora tienen la atractiva opción de atacar inmediatamente al rey negro, con g5, o bien atacar "f7", o por último movilizar sus piezas y jugar sobre sus ventajas posicionales (mejor estructura, mayor espacio). Pete invirtió ahora un largo rato en tratar de encontrar una jugada decisiva con alguna de las dos primeras opciones. Un buen caso de "ansia de mermelada", pues las blancas tienen ya su pan y su mantequilla y han jugado bien para merecer ambos, pero ahora su apetito busca lo mejor y, desde un punto de vista práctico, cometen un grave error.

12.♗d3!

Éste no es el error. En realidad, es una jugada perfectamente buena, que refuerza el centro y desarrolla otra pieza. El error fue no efectuarla antes. Es correcto que las blancas hayan echado un vistazo a 12.g5 y 12.♗c4, pero creo que deberían haber optado por "pan y mantequilla", tan pronto como comprendieron que las complicaciones de esas jugadas "ansiosas de mermelada" eran numerosas y, en

modo alguno, claras. Hay una cuestión de confianza aquí, porque si teme que sólo tendrá una oportunidad en la partida, está inclinado a sopesar sus decisiones más de lo que conviene. Esto es especialmente cierto cuando nos encontramos con desventaja de tiempo. Las negras no estaban jugando demasiado rápido, pero cuando se tiene ventaja, no está bien no tener en cuenta el tiempo del oponente, porque si se llega a los apuros de reloj, como sucedió en esta partida, el juego será muy azaroso y la posición importará entonces menos que el tiempo disponible.Echemos un vistazo a las alternativas de las blancas:

a) 12.g5!? "Cada hueso 'ajedrecístico' de mi cuerpo me decía (y sigue diciéndomelo) que ésta es la jugada correcta. También era (lo que no es sorprendente) la que más temía mi rival". Mi intuición está en desacuerdo en esto con Pete, aunque no es sorprendente que las negras tuviesen miedo de la jugada más agresiva. Tengo el presentimiento de que es demasiado pronto para que las blancas lleven a cabo un ataque tan fuerte, y de que las ventajas posicionales a largo plazo de las blancas son, en cambio, muy significativas. Al pensar sobre su 12ª jugada, Pete invirtió un largo tiempo para descubrir una continuación convincente después de 12...♘g8, pero no parece que exista.

a.1) 13.♕d4 hxg5 14.h6 ♕f6 15.hxg7+ ♔xg7 parece bueno para las negras.

a.2) Después de 13.♕d2 ♖xe4 14.♘c3 ♖xe3+! (14...♗b4!?) 15.♕xe3 ♕xg5, prefiero las negras, debido a sus alfiles y a la irregular estructura.

a.3) 13.♗d3!? –véase la nota siguiente.

a.4) 13.gxh6 ♘xh6, y entonces:

a.4.1) 14.♗g2!? ♕f6 15.♕d2 probablemente sea favorable a las blancas, pero la posición es muy compleja, y es fácil para ambos bandos cometer errores. Las blancas están jugando aquí "a los tres resultados", mientras que en la partida sólo estaban jugando a dos.

a.4.2) Pete sintió que 14.♗d3 ♕f6 (Pete no menciona 14...♗f8!? en sus notas, pero a mí me parece más combativa; con el rey blanco en el centro, ...d5 puede causar algunos problemas) 15.♕d2 era la mejor tentativa de las blancas y, por implicación, que 12.g5 era la jugada correcta, pero no estoy tan seguro. Con el caballo en "a4" y las debilidades estructurales a largo plazo, las blancas están confiando en su temprana iniciativa para hacerse con la mermelada, pero esta posición me parece más confusa que otra cosa. Las negras pueden jugar ...♗f8 y ...d5 rápidamente, y siempre está en el aire la irritante ...♘g4, como insectos en su mermelada.

b) Pete también consideró 12.♗c4 "con cierta amplitud", pero no vio nada demasiado estimulante después de 12...♘g8 13.♗xf7 ♖xe4 14.♘c3 ♖e7 (14...♗b4 15.♗g6 ♖e7) 15.♗g6 ♗e5, momento en que sintió que la posición blanca estaba "algo parcheada". Ciertamente, las piezas negras se coordinan bien y ...♖b8 y ...d5 harán que las cosas aún mejoren.

12...♘g8 13.♕d2

"De nuevo es difícil hacer que las cosas 'violentas' funcionen". 13.g5 hxg5 14.♕d2 ♗e7!, y ahora:

a) 15.h6 ♘xh6 16.0-0-0 d5 17.♖dg1 dxe4 18.♖xg5 exd3 (si 18...♗xg5, 19.♗xg5 f6 20.♗xh6 exd3 21.♗xg7+ ♔xg7 22.♕h6+ es tablas) 19.♖xg7?! ♔xg7 20.♗xh6+ ♔g6 no da resultado. La mala posición del caballo de "a4" se hace sentir en tales líneas.

b) 15.0-0-0 d5 16.h6 ♘xh6 17.♗d4 ♗f6, y las negras se defienden.

13...♗f8!

Sobreprotección de "h6", al tiempo que libera el peón "d".

14.0-0-0

14.g5 d5 15.f3!? Pete lo considera ligeramente favorable a las blancas. Me parece curioso que se preocupe tanto por hacer que g5 dé resultado. Personalmente, tengo reticencia a debilitar la estructura blanca de esta forma, pero quizá no sea lo bastante agresivo.

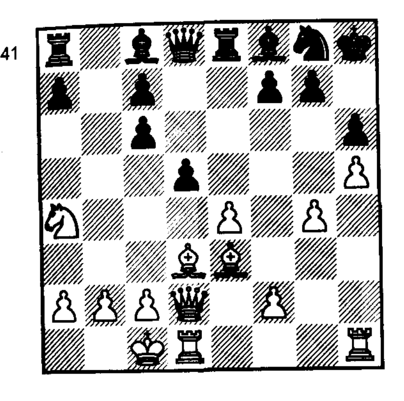
14...d5

Ver diagrama 141

15.exd5?!

"Un momento así en la partida, cuando la iniciativa se está diluyendo, plantea problemas psicológicos de importancia". Pete admitió que aquí se encontraba con muchas dudas: dudaba que todavía estuviese mejor, dudaba que algún momento hubiese estado mejor, dudaba que lograse superar el control de tiempo, dudaba si debía desarrollar la dama contraria de esta forma. En un estado tan dubitativo, es muy difícil ver las cosas con claridad. En realidad, me parece que las blancas han estado mucho mejor y siguen estándolo ahora, pero la ventaja es más posicional que dinámica, de modo que deberían esforzarse por dejar las cosas tal cual están.

141



Con 15.f3!, las blancas conservan alguna ventaja espacial, matienen posibilidades de ataque a largo plazo contra el rey negro y disfrutan de ventaja estructural en el flanco de dama. El caballo de "a4" cumple la buena función de controlar "c5". Puede que las blancas sólo tengan pan y mantequilla, pero es una buena rebanada de pan y la mantequilla es muy fresca. Estoy seguro de que si le mostrásemos esta posición a Pete, como si él fuera un simple observador, entonces estaría de acuerdo en que la situación de las blancas es preferible y que 15.f3 es la mejor jugada, y creo que llegaría a estas conclusiones rápidamente. Pero lo curioso es que Pete me dijo que durante la partida apenas consideró fugazmente 15.f3 como una posibilidad. Sospecho que eso se debió al estado "hiperimpulsivo" en que se situó con esos avances de peón, examinando todas las complejas variantes que, sin embargo, no desembocaban en el mate. Pete seguía considerando la posición sobre todo con el fin de dar mate, y fue perdiendo el hilo al no encontrar en la posición la respuesta que buscaba. El final después de 15...dxe4?! 16.♗xe4 ♕xd2+ 17.♖xd2 muestra la ventaja blanca en su forma pura, pero aunque las negras no colaboren en la jugada 15, las blancas disponen de numerosas ideas, entre ellas ♕c3, ♕a5, ♗c5 y también g5.

15...♗xg4! 16.♖dg1 ♕xd5!

Las negras ganan un peón y desarrollan sus piezas. Pete lo hace muy bien ahora para seguir en la partida.

17.♘c3 ♕d7 18.♖h4 ♗f5 19.♖d4 ♕c8 20.♖f4 ♗xd3 21.♕xd3 ♕e6 22.♖e4

La dama negra no tiene descanso y las blancas se encuentran ahora con alguna compensación, debido a la estructura dislocada de las negras y a la vulnerabilidad de los peones de "f7" y "g7".

22...♕h3 23.♕c4!

Había una brillante idea que subyacía en esta jugada.

23...♕xh5

Las negras exhiben un buen sentido del peligro, y ahora la posición se dirige hacia la igualdad. Las blancas esperaban que se produjera la secuencia geométrica 23...♖xe4 24.♘xe4 ♕xh5? 25.♘g5! hxg5 26.♕xc6, ganando. Siempre que Pete me muestra tales ideas, a menudo en el contexto de una partida que perdió por tiempo, no puedo dejar de sentir que es demasiado creativo, en perjuicio de sus propios intereses.

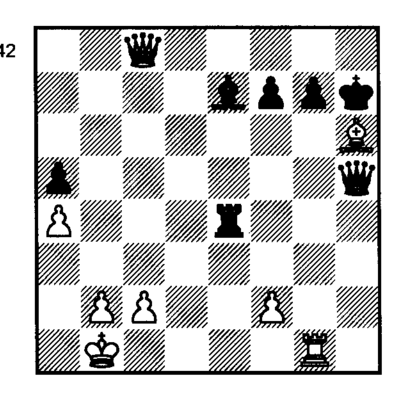
24.♕xc6 ♘f6 25.♖xe8 ♖xe8 26.♕xc7 a5 27.a4

Jugar una posición así, en apuros de tiempo, es delicado. Esta jugada es deseable en general, pero no había prisa por hacerla. Pete sugiere que las blancas deben ocupar la diagona clave con 27.♗d4!, y 27...♕h4 28.♖d1 deja a las piezas blancas situadas más activamente.

27...♔h7 28.♔b1 ♘e4?! 29.♘xe4 ♖xe4 30.♕c8!

"Con el siguiente golpe táctico en mente Lamentablemente, no logré comprender qu prepara un golpe táctico en dos partes, y sin l continuación debida las negras se recompon drán y el rey blanco será, de repente, el má vulnerable".

30...♗e7 31.♗xh6!



Un golpe sensacional, sobre todo teniendo en cuenta que la banderita de Pete estaba colgando. Sin embargo, a menudo es difícil continuar después de una jugada así (véase, por ejemplo, 32.♘d5!, en la partida Rowson – Benjamin del capítulo siguiente), porque las emociones se desatan y puede perderse la sensibilidad normal. Desde luego, sería bueno tomarse una pausa en tales momentos para disfrutar de la jugada y también para reconsiderar la posición en su totalidad. No estoy seguro de que esto se aplique a Pete en este caso concreto, pero el problema es que sus pensamientos están desbordados por la jugada, y puede que se olvide de que hay una partida que seguir jugando.

31...♗f6 32.♗e3?

Una tragedia para Pete, que no tenía tiempo para encontrar 32.♗g5!, con similares motivos tácticos. Después de 32...♗xg5 33.♕f5+ ♕g6 34.♖xg5 ♕xf5 35.♖xf5 ♖xa4 36.♖xf7 ±, las blancas tendrían excelentes posibilidades de ganar, asumiendo que pudiesen realizar cuatro jugadas más antes de que cayese su bandera. Siempre hay un traumático "si" en una buena posición.

32...♖xa4

Igualdad material, pero el alfil negro ataca y defiende, mientras que el blanco no hace ninguna de esas dos cosas.

33.♕c6 ♖h4 34.♕a6

Traté de descubrir aquí una mejora para las blancas, pero habría perdido por tiempo.

34...a4 35.♕d3+ g6 36.♕d7 ♔g7 37.♖d1 ♖b4 38.♗d4? ♕xd1+

Las blancas abandonaron.

Perder esta partida tuvo que ser muy doloroso, porque Pete realizó muchas jugadas excelentes.

Conclusión

El *perfeccionismo* se manifiesta de muchas formas diferentes, sobre todo en los apuros de tiempo.

Sería ingenuo pensar que los apuros de tiempo pueden erradicarse por las buenas, pero algunos jugadores caen en ellos con más frecuencia de la que deberían permitirse. El jugador que suele estar apurado de tiempo haría bien en pensar detenidamente acerca de la confianza en sí mismo, pues sólo sobre esta base tendrá posibilidades de volverse más pragmático.

7 Dispersión

Si camina, limítese a caminar. Si se sienta, limítese a estar sentado. Pero sobre todo, no se tambalee.
YUN-MEN

Este último pecado, aunque distinto, incluye sombras de los que hemos considerado hasta ahora. Puede describirse como ese estado en el que está usted predispuesto a caer víctima de todos los pecados, como abrumado por una cascada de pensamientos y emociones. Más precisamente, **dispersión se refiere a la sensación de que no controla usted la partida, ya sea porque está divagando, es dominado por los nervios, o porque es víctima de recuerdos emocionales (ecos).** El nombre del pecado fue elegido en reconocimiento del sentimiento general de *dispersión* cuando, de algún modo, no nos encontramos del todo a nosotros mismos, y carecemos de objetivos o de capacidad de concentración.

Este pecado es el que pone de relieve el inexplicable fenómeno conocido como "**perder el hilo**".

Nunn, en *Secrets of Practical Chess* (página 15), sugiere que perder el hilo es, sobre todo, la consecuencia de llevar a cabo una evaluación imprecisa de una posición a otra. La idea, coherente con mi argumento del capítulo 1, se basa en el hecho de que los seres humanos tenemos tendencia a evaluar a algún nivel, antes de calcular. Como consecuencia, examinaremos variantes y evaluaremos su importancia con respecto a la evaluación inicial, que en sí misma, según piensa Nunn, no es fiable, puesto que no se basa en el análisis concreto. Me referiré a esto como **la teoría residual de Nunn**, porque se basa en un error que cometemos en un momento y que causará problemas en el momento siguiente, lo mismo que beber mucho por la noche causará problemas a mañana siguiente.

La percepción de Nunn es útil, y este ti de pensamiento puede conducir a problen que tienen que ver con la imagen de "perder hilo" (aunque también es extremadamente para acortar rápidamente las líneas que sentimos obligados a considerar, como prec Nunn). Sin embargo, siempre he tenido la s sación de que "perder el hilo" es un fenóme que posee muchas facetas, pues tiene que tanto con emociones y recuerdos como procesos mentales. De modo que, aunque veré sobre la teoría residual de Nunn, tamb quiero examinar el papel de los nervios en drez, qué sucede cuando nos derrumbam por qué vagamos a la deriva y de qué m nos tiende trampas nuestra memoria. Creo todo esto contribuye a la *dispersión*, lo cada jugador de ajedrez conoce muy bien.

"Transferencia de tensión" y "secuestros neurales"

La partida moderna de ajedrez requiere tensión, que para un ser humano normal imposible de resistir.
GM VIKTOR KORCHNOI

¿Con qué frecuencia siente que está usted talmente fuera de control? ¿Con qué frecu cia está usted abrumado por la ira, la luju la alegría, la emoción o la ansiedad, de m que no puede pensar claramente y se si extrañamente separado de sus actos? Suc más a menudo de lo que usted pueda cree recientes estudios neurocientíficos sugi que podemos perder literalmente nuestras cultades racionales cuando son reemplaza por las emociones.

A estas avalanchas emocionales se las ha llamado "**secuestros neurales**", y su realidad e importancia ha sido descubierta en la investigación del Dr. Joseph Le Doux, y expuesta en su libro *The Emotional Brain*, 1998 (El Cerebro Emocional). La evidencia sugiere que en esos momentos un centro del cerebro proclama una emergencia, reclutando al resto del cerebro en su urgente ayuda. El "secuestro" se produce casi al instante, disparando la reacción crucial momentos antes de que el neocórtex, el cerebro pensante, haya tenido la oportunidad de controlar lo que está pasando, e incluso mucho antes de que proceda a decidir si el importante estímulo es amenazador. La característica definitoria de estos "secuestros" es que, una vez que el momento pasa, aquellos que los experimentan tienen la impresión de no saber qué les ha sucedido. Es como si el cerebro detectase emergencias sin nuestro consentimiento y se produjese un cortocircuito neural que permite a la amígdala (un órgano de estructuras interconectadas, que se considera el "especialista en emociones" del cerebro) asumir el control de nuestra respuesta, mientras que el neocórtex sigue produciendo una decisión. Esto, naturalmente, tiene un importante valor de supervivencia en términos evolutivos, porque nos permite reaccionar en presencia del peligro, antes incluso de que seamos conscientes del mismo.

En términos ajedrecísticos, también puede tener efectos beneficiosos, en cuanto a que se abrirá paso por ciertas líneas consideradas desfavorables por su memoria emocional. Sin embargo, gran parte del tiempo estos "secuestros" son la causa de que perdamos el hilo, lo que a su vez puede ser la causa de que perdamos la partida. Desde luego, en momentos de especial tensión, los jugadores de ajedrez están inclinados a "perder el hilo", de forma similar al desenlace en los "secuestros neurales". Cuando, por ejemplo, Kasparov perdió ante Ivan Sokolov, en Wijk aan Zee 1999, la partida, aunque teórica, fue increíblemente aguda y tensa, antes de que Kasparov se equivocase con 21...♖xh7, en lugar de 21...♔f8, la jugada preferida por la teoría. Después de la partida, Kasparov sólo pudo decir: "No jugar 21...♔f8 fue una total bancarrota de mi sistema nervioso", y esta expresión "total bancarrota de mi sistema nervioso" sintonizaba bien con muchas de mis propias experiencias al perder el hilo.

La relación entre el sistema nervioso y la amígdala no está del todo clara, pero la idea de que el sistema nervioso se desplome se parece mucho a la imagen de ser inundado por las emociones. Ciertamente, cuanto más blindados estén sus nervios, tanto menos susceptible será usted de ser "secuestrado". Esto me recuerda algo que dijo Spassky, tras perder con Fischer en Reykjavik 1972. No recuerdo las palabras exactas, pero era algo con relación al hecho de que al comienzo del match su salud era excelente, pero que sus nervios estaban hechos trizas, y que este débil sistema nervioso fue la causa principal de su derrota. Sería interesante pasar revista de nuevo a ese match, con la idea de descubrir lo a menudo que Spassky había sido "neuralmente secuestrado".

Debería decirse que estos secuestros son muy raros en circunstancias normales. En general, el cerebro pensante es como el director de sus pensamientos, pero cuando usted detecta inconscientemente una "emergencia", cualquiera que sea su forma, el mecanismo de secuestro entra en escena y toma la decisión por usted. Habría que añadir que tales "emergencias" también son provocadas por emociones positivas extremas. Así, un estado de sobreexcitación emocional puede producirle a su sistema un shock tal que aquél siente la necesidad de "secuestrar" su cerebro y protegerle a usted de ese estado extremo, haya o no una amenaza a la vista. Sin embargo, **una lucha ajedrecística no es realmente una situación normal según los parámetros humanos, y a menudo nos encontramos experimentando un grado de tensión tal que nuestro cerebro llega a la conclusión de que va a producirse una emergencia.**

Por otro lado, algunos científicos del cerebro han demostrado que en las primeras milésimas de segundo en que percibimos algo (por ejemplo, una posición nueva), no sólo comprendemos de forma inconsciente de qué se trata ("¡jaque!"), sino que también decidimos si nos gusta o no ("sólo es un jaque"). Parece que el inconsciente cognitivo le ofrece a nuestra conciencia no sólo la identidad de lo que vemos, sino también una opinión al respecto. Nuestras emociones tienen, literalmente, una mente propia, que puede formar y sostener opiniones, con independencia de la mente pensante.

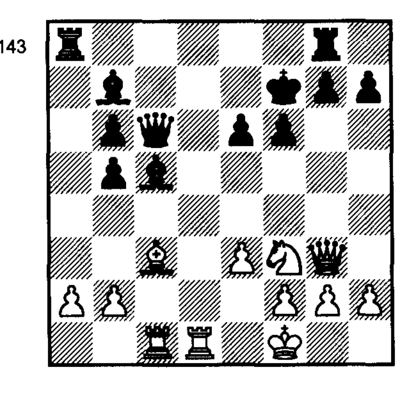
No todas las emociones toman una ruta directa hacia la amígdala, pero las que lo hacen son las más cargadas y básicas, como el miedo y la ansiedad. Éstos son los tipos de emociones a que los jugadores de ajedrez se exponen durante una partida, y en buena medida son responsables de que puedan equivocarse ante el tablero, aunque no estoy seguro de que sea capaz de ofrecerle consejo alguno contra billones de años de evolución, que han conducido a su existente circuito neural. Podría proclamar las virtudes de "conservar la calma", pero dudo de que eso le sirva de ayuda. Sin embargo, no hay razón para ser derrotista, porque tenemos que entender cómo emplear estas emociones con inteligencia, sin pretender que la tarea sea fácil.

Dado que este tipo de secuestro tiene más probabilidades de ocurrir en partidas importantes, en las que usted estará apurado de tiempo, un consejo algo más útil es sugerirle que **espere o, al menos, se prepare para esperar lo inesperado**. Dicen que se puede dominar el miedo gracias al conocimiento, y entonces sí podrá lidiar con el miedo, afrontando el hecho de que, durante una partida, no está amenazado de ningún daño físico y que, puesto que su oponente no puede cambiar las reglas del juego, está limitado a los tipos de sorpresa que pueda crear dentro de esas reglas de juego. Por otra parte, al final del día, si ha perdido usted, pues ha perdido, y la vida sigue. Por importante que fuese la partida, es útil apoderarse de esta perspectiva antes de que comience a jugar. Entonces, cuando la partida se vuelva realmente tensa, podrá conservar un saludable distanciamiento, y no será un candidato atractivo para los "secuestradores".

Hablando de tensión, me he dado cuenta de que hay el interesante tema de la "transferencia" a este respecto, por cuanto que a menudo parecemos aliviar la tensión del tablero mediante el alivio de tensión que nosotros mismos sentimos. Ciertamente, he percibido que los jugadores capaces de mantener la tensión en el tablero durante mucho tiempo (por ejemplo, Karpov con sus "maniobras elásticas"), suelen tener un sistema nervioso muy fuerte y buen control de sus emociones. La capacidad de mantener la tensión en el tablero es muy importante, pero a menos que tengamos en cuenta nuestra propia tensión nerviosa, puede resultarnos prácticamente imposible.

Esta "**transferencia de la tensión**" es un rasgo típico de *dispersión*, por cuanto las jugadas del tablero se derivan de nuestra propia fragilidad emocional. Creo que es un problema muy común para los jugadores de ajedrez. La comprensión de la posición puede muy bien recomendarle "mantener la tensión", pero la tensión del tablero y la perpetua incertidumbre que acarrea, incrementan su tensión nerviosa, de modo que su organismo se encuentra en desacuerdo con ese consejo, y a menudo parece gritar "¡resuelve la tensión!", dejándole desgarrado y confuso. Se requiere mucha maestría ajedrecística para ganar esas batallas internas y conservar un control consciente de sus decisiones. Si pudiera ofrecer algún consejo sobre esto, lo haría, pero el ejemplo que sigue sugiere que haría usted mejor buscando en otro lado.

143



Rowson – Hodgson
Rotherham 1997 (5ª)

Esta partida estuvo llena de tensión para mí, porque el marcador estaba empatado, en nuestro match a seis partidas, y quería sacar ventaja de la prometedora posición que había obtenido en la apertura, colocando a mi oponente en la incómoda situación de tener que jugar a ganar en la última partida. Esta posición es bastante turbia, pero me gustaba, debido a la superior actividad de mis torres, y no tenía la suficiente experiencia como para preocuparme por los dos alfiles enemigos. Ahora vi una idea muy prometedora, y sentí un torrente de emoción cuando me pareció que mi rival no tenía una defensa convincente.

29.♕h3! b4?

Esto pierde. Las negras están muy retrasadas en tiempo (desarrollo), y se diría que necesitan entregar algún material para ponerse al día. Deberían considerar, por ejemplo, la jugada 29...♖gd8!?, que quita "d7" a mi torre y reduce mi fuerza de agresión a costa del peón de "h7". Aunque las blancas quedan claramente mejor, los dos alfiles constituyen compensación y, a pesar del peón extra contrario, el hecho de que sea un peón "h", hará difícil explotarlo. Después de 30.♕xh7 ♖d5!, tenemos:

a) 31.e4 ♖xd1+ 32.♖xd1 e5 parece precario para el negro, pero no hay una continuación evidente, y "e4" se ha debilitado. La presión estaría del lado del blanco, que tendría que demostrar algo antes del control de tiempo.

b) Después de 31.a3 ♖ad8 32.♖xd5 ♕xd5, las negras están en la partida.

30.♕h5+ ♔e7

No es mejor 30...♔f8: 31.♗xb4! ♕b5+ 32.♔g1 ♕xb4 33.♖d7 ♗e7 34.♘d4! ♗d5 35.♖xd5.

31.♗xf6+!

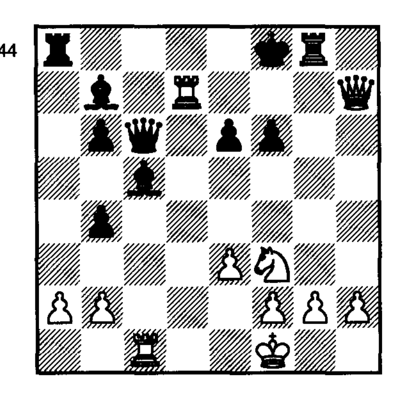
Al realizar esta jugada, experimenté una oleada de alivio, mezclada con impaciencia porque la partida finalizase pronto. Era culpable de felicitarme a mí mismo, por cuanto era consciente de que había jugado bien esta partida. Me resultaba difícil estar tranquilo, sobre todo porque ahora nos encontrábamos en mutuos apuros de tiempo, con unos cinco minutos cada uno para llegar a la jugada 40.

31...gxf6

O bien 31...♔xf6 32.♕g5+ ♔f7 33.♘e5+.

32.♕xh7+ ♔f8 33.♖d7

144



Ahora sé que tenía una posición completamente ganada, pero creo que era susceptible a los secuestros neurales como consecuencia de mi muy excitable estado. Julian parecía molesto consigo mismo, y admitiría después que 31.♗xf6+ había sido una absoluta sorpresa para él. Puso su mejor cara de horror, miró a la izquierda, luego a la derecha, vio que había una sola cosa que hacer, dadas las circunstancias, y se enganchó a la partida.

33...♕xd7 34.♕xd7 ♗d5

Todo esto había sucedido muy deprisa, y debo admitir que mi ritmo cardiaco no era muy saludable ni regular. Ganar el match era ahora una clara posibilidad, y a mis 19 años, habiendo leído y visto partidas de Hodgson en revistas, no estoy seguro de que estuviese preparado para conseguir la hazaña. En cualquier caso, la tensión se estaba volviendo insoportable, y mi sistema nervioso pedía a gritos ser aliviado. En un esfuerzo por mitigar la tensión de mi cuerpo, decidí jugar rápidamente una línea que parecía resolver la tensión del tablero. En realidad, sólo la colaboradora respuesta de las negras conduce al final de la partida, pero parece que la decisión fue puesta en práctica por mi cerebro emocional, antes de que mi cerebro pensante pudiese alcanzarla y anularla.

Otra cosa curiosa acerca de esta posición es que cuando la examinamos, después de la partida, Julian sentía que no estaba tan clara, y toqueteaba sus alfiles como diciendo que no deberían ser subestimados. Desde luego, producen una fuerte impresión visual, y cuando estás apurado de tiempo, eso ejerce su influjo. Sin embargo, las negras están completamente perdidas, y puedo elegir entre varias formas fáciles de ganar. Julian tiene la reputación de ser un jugador optimista, ¡una cualidad que parece rendirles un gran servicio a sus nervios! Me parece muy instructivo que mientras que a mí me estaba dando un ataque al corazón, pensando "¡Voy a ganar! ¡Voy a ganar!", Julian no tuviese ningún pensamiento del tipo "Voy a perder". En lugar de ello, se limitaba a hacer lo que tenía que hacer, y disfrutaba de los aspectos más agradables de la posición.

35.e4??

Realmente, no puedo explicar esto, pues mi primera impresión fue 35...♗xe4 36.♕xe6, con amenazas abrumadoras. Es como si mi sistema nervioso me estuviese diciendo: "De acuerdo, de acuerdo, parece bueno... Hagas lo que hagas, ganarás de todos modos. Hazlo rápido y termina la partida". Más en general, éste es un típico error en apuros de tiempo. Se tiene la mente orientada en una sola dirección, acerca de algunas variantes, y existe especial tendencia a asumir que lo mejor es optar por jugadas forzadas, como jaques y capturas. 35.♕h7!, con la principal amenaza ♘h4-g6, parece la ejecución más limpia.

35...♖g7!

¡Ah! No me esperaba esto, jugado con mucha rapidez. Ahora vi un final prometedor y empleé buena parte del tiempo que me quedaba en decidir si conservar la dama.

36.♕b5

Debía haber efectuado esta jugada más rápidamente de haber visto 35...♖g7, pero de repente me sentí un poco preocupado porque tal vez había estropeado mi posición (el match había estado lleno de oportunidades perdidas) y me distraje con una alternativa segura. El reloj seguía su marcha, como hacen todos los relojes, y cuando jugué 36.♕b5 experimenté un cóctel de pena (35.e4?), ansiedad (más errores por venir, me quedaba muy poco tiempo), confusión (posición retorcida, cómo clarificarla), impaciencia (la partida se estaba prolongando más de lo que debería: terminémosla de una vez), todo eso mezclado y agitado con una buena dosis de adrenalina. Julian, por otra parte, estaba comenzando a parecer menos desanimado, y seguramente estaba pensando que éste podía ser su día de suerte.

Tras 36.♕xg7+ ♔xg7 37.exd5, es bueno para las negras 37...♖xa2!, pero invertí casi todo mi tiempo pensando en 37...exd5 38.♖a1!, seguido de ♘f3-e1-d3, que le da a las blancas un final muy prometedor, sin apenas riesgo.

36...♗xe4 37.♕c4?

Dado mi precario estado mental, debía haber aprovechado esta oportunidad para clarificar la situación, aunque eso redujese un tanto mi ventaja. 37.♖xc5 bxc5 38.♕xc5+ ♔f7 39.♕xb4 ♗xf3 40.gxf3 ♖xa2 41.h4 me habría permitido superar el control con seguridad, dándome una posición que desde luego no debería perder, con buenas posibilidades de ganarla (es muy difícil coordinar las torres).

37...♗d5

Por alguna razón, omití esta retirada, y esa omisión sólo sirvió para sentirme más "disperso".

38.♕h4 ♔e7 39.♘e1

No es especialmente malo, puesto que ya no es fácil clarificar la situación. Quería anticiparme a la amenaza ...♖ag8.

39...♖xa2 40.♘d3?

Un grave error, pero es difícil realizar jugadas tranquilas, cuando me quedaba poco tiempo y mi cerebro emocional estaba asumiendo todo el "pensamiento".

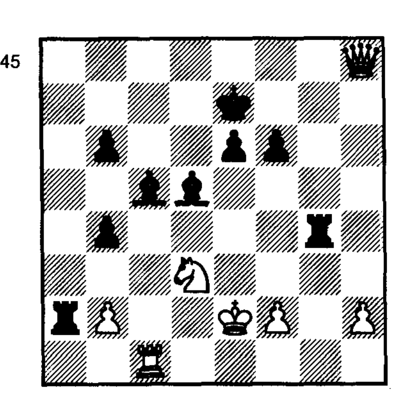
40...♗xg2+

Nunca olvidaré la cara de Julian, cuando repetimos estos movimientos en el post mortem: masticó este peón con un largo desplazamiento de brazo, sonrió y dijo algo del tipo "Bueno, pensé: 'gracias', seguiré tomándolos, si no te importa".

41.♔e2

He logrado coordinar mis piezas, pero al alto precio de tres peones. Dudo de que las negras sigan estando peor, y aunque lo estuvieran, no importaría demasiado, porque en este punto ambos éramos unos náufragos. Ninguno de nosotros podía creer lo que estaba sucediendo y ambos previmos que se producirían

nuevos errores.
41...♗d5 42.♕h8 ♖g4



Esto fue acompañado de la sugerencia práctica de que tal vez ya bastase por hoy. Me quedé un poco sorprendido por esta oferta de tablas y acepté al instante. En mi ansiedad, había olvidado que tampoco mi oponente había dejado de sentir emociones en esta partida. Por otra parte, aunque las negras experimentan una tendencia favorable, mi paseo después de la crisis (por entonces, algo habitual) me había calmado. En cualquier caso, mi dama parece una pieza fuerte.

Tablas.

Guía rápida de supervivencia en apuros de tiempo

O este hombre está muerto, o mi reloj se ha parado.
GROUCHO MARX

Dado que en la partida que hemos examinado se produjo *dispersión*, como a menudo sucede en los apuros de tiempo, éste es un buen momento para considerar brevemente cómo evitar este tipo de desplome, cuando se ve usted apurado de reloj en sus propias partidas. Los apuros de tiempo pueden ocurrir por culpa del *perfeccionismo*, pero una vez que se encuentra en ellos, es más susceptible de incurrir en *dispersión* que de luchar por la perfección. Algunos piensan que la solución es sencillamente no caer en apuros de tiempo, pero me parece que esto es demasiado utópico, y como dije en el capítulo anterior, caer en apuros de tiempo está, a menudo, justificado.

Lo primero de que hay que ser consciente es que **los apuros de tiempo hacen que se incline usted hacia todas "las viejas certezas"**, como jaques, capturas, jugadas de dama, jugadas forzadas, simplificación, materialismo, seguridad del rey: todo aquello que nos atraía cuando aprendimos a jugar. Se trata del tipo de mecanismo defensivo con el que su sistema nervioso trata de minimizar la tensión, eliminando la incerteza de jugadas no forzadas o no simplificadoras. Lo que puede hacer es ser realmente consciente de esta propensión, y tratar de suprimirla tan pronto como se presente fuera de lugar.

El segundo aspecto es que **los apuros de tiempo son muy distintos del *Blitz*, a pesar de sus similitudes superficiales.** Hay muchos ajedrecistas que juegan bien en un caso y desesperadamente mal en el otro, y viceversa. La razón tiene que ver con la memoria, que, como veremos más adelante, juega un papel en nuestros procesos de pensamiento. En esencia, sus pensamientos durante una partida siempre están relacionados con acontecimientos anteriores a la partida, de modo que las decisiones que toma no son "frescas", como lo son en *Blitz*, sino que están impregnadas de fragmentos de partidas anteriores. La importancia que esto tiene es que la posición a menudo cambia de modo dramático en apuros de tiempo, y es difícil borrar algunas ideas y evaluaciones que han convivido durante largo tiempo con usted. La clave es mantener la evaluación consciente a un nivel mínimo en apuros de tiempo, y buscar sólo ideas efectivas.

El tercer aspecto es que **los nervios le hacen "saltar"**, y es muy difícil ver una variante con la profundidad adecuada para alcanzar una firme conclusión, antes de que sepa que ha "saltado" para buscar cualquier otra cosa. Por esta razón, Krogius recomienda que "regule la atención" y que sea estricto en no permitirse a sí mismo buscar nuevas jugadas, a menos que tenga usted una hipótesis acerca del valor de las otras. También, en general, estará usted menos inclinado a "saltar" cuando está atacando que cuando se está defendiendo, porque el costo de un error rara vez es igual de alto. Ciertamente, por regla general, es más fácil atacar que defenderse, en especial en apuros de tiempo.

Por último, **¡no se olvide de su oponente!** Puede estar usted cegado por la ansiedad, pero si en lo único que piensa es en sus confusiones internas, perderá su sentido del equilibrio y dejará escapar la posibilidad de explotar el convulso estado emocional de su oponente. Por otra parte, puesto que el juego en apuros de tiempo es muy "intersubjetivo", el ritmo es aún más importante de lo normal. Todo lo que he dicho acerca de la tendencia a la *relajación* es aún más cierto en apuros de tiempo. No importa tanto si su posición es peor. Lo que importa es que durante el trauma emocional de los apuros de tiempo se concentre en mejorarla. Como ha podido ver en la partida anterior, su oponente (¡en este caso, yo!) a menudo le concederá nuevas oportunidades, si puede mantenerse a la espera de un curso favorable.

Extravío y "pérdida"

No tema avanzar lentamente. Lo único que debe temer es estar quieto.
PROVERBIO CHINO

Es muy fácil extraviarse. Sólo se necesita un par de jugadas en las que su concentración se diluye un poco, y su intención se reduce y se encontrará en una posición comprometida. **El extravío a menudo adopta la forma de varias jugadas que, de forma aislada, tendrían mucho sentido, pero que en conjunto no añaden nada significativo.** Por ejemplo: yo solía practicar mi Defensa Francesa en sesiones de Blitz, con un amigo llamado Emmanuel Urien, que parecía tener una fuerza en torno a 1700 Elo, pero con unas increíbles oscilaciones de nivel (a veces perdía partidas contra jugadores de 1500, ¡y luego me barría a mí en Blitz!). Menciono esto porque disputamos muchas partidas de Blitz (5 minutos contra 1) que comenzaban de la misma forma: 1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 ♘f6 4.♘c3 cxd4 5.♘xd4 a6 6.♗e2 e6 7.0-0 ♘bd7 8.♗e3?! b5 9.a3?! ♗b7 10.f3 ♗e7 11.♕d2 0-0 12.♖ad1 ♖c8, y las negras tienen una excelente posición. Entre la 8ª y la 12ª jugadas, todos los movimientos blancos parecen razonables, pero al final de la secuencia, las blancas tienen escasas perspectivas de tomar la iniciativa.

Éste era el tipo de extravío por parte de Emmanuel. Solía pensar mucho acerca de cada una de estas jugadas, y no podía encontrar nada erróneo, si se las consideraba una por una. 8.♗e3 es una jugada de desarrollo perfectamente sensible, luego mantiene el caballo centralizado, protege su centro de peones, conecta sus torres, incorpora una torre a la columna semiabierta...: ¿cómo podemos criticar su juego? Quizá lo único que podamos decir es que efectuó cada una de sus jugadas sin sentido de la orientación. Mejor hubiera sido detenerse en uno de esos momentos para ver más allá de la jugada inmediata y trazar algún tipo de plan de cara al medio juego.

La deriva también está causada por lo que Krogius llama "**pérdida de la atención**" cuando usted mira un poco a todo, pero no se concentra en nada en particular. Una consecuencia de esto es que cuando nos enfrentamos a una variedad de planes, no elegimos en absoluto, sino que mezclamos planes que pueden ser incompatibles, y así no implementamos ninguno de ellos de forma efectiva. Esto est causado también por el error de plantear su preguntas en el orden incorrecto. **Es importante preguntar "¿qué debo hacer?", ante de preguntar "¿cómo debo hacerlo?"**, pue de otro modo sus jugadas se parecerán a lo inconexos movimientos de un pollo descabezado.

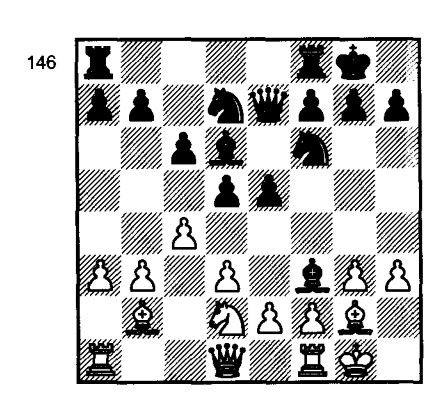
El antídoto básico para las desviaciones e por supuesto, la planificación. Con todo, ha caído tantos árboles para explicar la impo tancia de contar con un plan que soy reticen a ocuparme de esto aquí. Baste con decir qu hace mucho que se han ido los días en que u plan se prolongaba durante muchas jugada hasta el final, y que era implementado s sobresaltos. Hoy en día los planes se refieren pequeñas operaciones estratégicas, que sup nen una, dos o tres jugadas, rara vez más, que normalmente contienen una o dos ide

estratégicas, antes que una gran estrategia para toda la partida en conjunto. Así, para evitar malentendidos acerca de la palabra "plan", sería mejor decir que el antídoto para la desviación es, más bien, **pensar de modo esquemático.**

Pensar de modo esquemático significa, básicamente, pensar en "esquemas" o en ideas, antes que en jugadas. Si se encuentra usted realizando una jugada en cada momento, sin sentido real de lo que está sucediendo, es casi seguro que se sentirá en un estado de **pérdida**, con lo que significo una sensación subjetiva de que la partida está cayendo fuera de su percepción. Creo que la única forma de evitar esta pérdida es asegurarse de que tiene alguna idea acerca de lo que está tratando de conseguir en el tablero todo el tiempo. Más adelante examinaremos esto con mayor detenimiento, pero por ahora propongo la siguiente partida, para mostrar cómo pueden surgir el extravío y la pérdida, y para aportar un ejemplo de la "teoría residual de Nunn" en acción. El jugador con blancas es un Gran Maestro escocés, y el que lleva negras es un fuerte MI inglés, que necesitaba ganar para conseguir una norma de GM, en la última ronda de un torneo cerrado.

McNab – Gormally
Oakham 2000

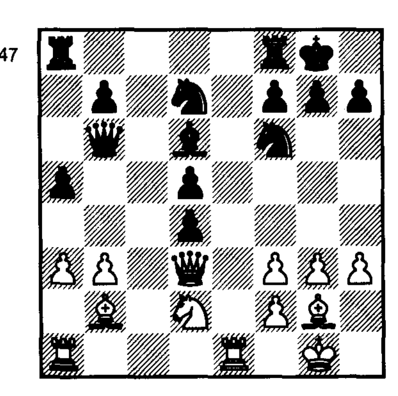
1.♘f3 ♘f6 2.c4 c6 3.g3 d5 4.b3 ♗g4 5.♗g2 ♘bd7 6.♗b2 e6 7.d3 ♗d6 8.♘bd2 0-0 9.0-0 ♕e7 10.a3 e5 11.h3 ♗xf3

146


12.exf3!?

A Danny (Gormally) le agradó ver esta jugada de aspecto extraño, porque no había una continuación evidente después de 12.♘xf3, cuando las blancas probablemente están un poco mejor debido a la pareja de alfiles. Sin embargo, Colin McNab tiene una gran experiencia en este tipo de posición, y su idea de doblar peones, seguido de d4, se había visto antes. Desde una perspectiva psicológica, Danny se sintió "aliviado", por cuanto es difícil ganar posiciones tan tranquilas cuando se está muy tenso, mientras que después de 12.exf3, la partida se vuelve más dinámica.

12...a5 13.♖e1 ♕d8 14.♕c2 ♕b6 15.d4 exd4 16.cxd5 cxd5 17.♕d3

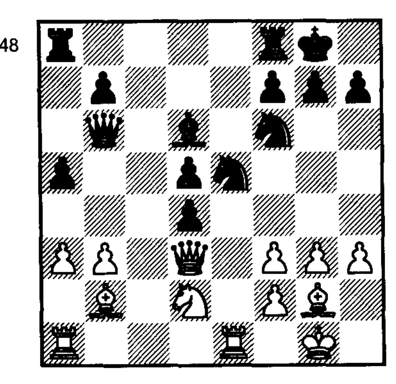
147


Gormally sugirió 17.f4!?

Es ésta una posición difícil de evaluar. La 12ª jugada de las blancas fue peculiar, y ahora su posición parece algo torpe. Las negras están bien centralizadas, tienen (por el momento) un peón de ventaja pasado, y también disponen de espacio para sus piezas. Sin embargo, el capítulo 2 nos recuerda observar también las tendencias de la posición, y aquí podemos ver que las últimas jugadas no han sido contrarias a los intereses de las blancas, cuya posición tiene mucho potencial. La casilla "b5", por ejemplo, es una significativa debilidad. Las blancas pronto jugarán f4, con buenas posibilidades de recuperar el peón en "d4". Puede que las negras estén mejor, pero la posición contiene demasiado dinamismo como para proceder a una evaluación sin mencionar variantes concretas. Danny sentía ya que tenía una gran ventaja, quizá debido en parte a que 12.exf3 produce una dudosa impresión, y a que, desde entonces, había estado realizando jugadas sensibles, pero también porque es su turno y pensaba que podría aprovecharlo. Había visto una combinación que era coherente con su evaluación, y asumió que conduciría a transformaciones favorables.

Éste es un buen ejemplo de la explicación de Nunn acerca de por qué perdemos el hilo. Tras realizar una evaluación no basada en líneas concretas, en una posición bastante compleja y con muchos desequilibrios, resulta muy difícil ver líneas que contradigan esa evaluación, y no nos molestamos en buscarlas. De modo que asumimos que un juego táctico favorable debe ser la "línea principal", aunque en realidad sea muy colaboradora con las blancas. Las alternativas de las blancas no se tratan "de igual forma" en términos de derecho a ser escuchadas, y no se consideran mejoras, sino que son más bien "otras jugadas", no lo bastante significativas para modificar la evaluación. Sin embargo, asumiendo que seré justo con los procesos mentales de Danny, debo decir en su defensa que es muy difícil (virtualmente imposible) actuar de otra forma que no sea totalmente subjetiva, en una partida donde la recompensa para un sujeto es mucho mayor que para el otro.

17...♘e5!?

148


Éste es el comienzo de una secuencia táctica captada por Danny. Si las negras tenían un objetivo para esta partida, ése no era otro que jugar bien, ganar y lograr la norma de GM. Esta jugada parece formar parte del propósito de jugar bien, y si las blancas siguen "la línea principal", o la más consistente con la trama negra, entonces el segundo y tercer aspectos no quedarían lejos. Dicho esto, Danny me dice que no esperaba en absoluto 18.♕xd4? ¿Por qué debía esperarlo, cuando es tan obviamente malo (véanse detalles a continuación)? Sin embargo, hay una cierta atracción emocional hacia esta línea, y el hecho de que era favorable fue uno de los factores que le hizo pensar a Danny que estaba mejor. Esto es importante, porque después de la respuesta blanca resulta ser casi irrelevante para la posición, y sin embargo la evaluación de Danny sigue siendo la misma.

Puesto que el salto del caballo no parece mejorar la coordinación de las negras, hay algo que decir a favor de un enfoque más tranquilo: 17...♖fe8!? 18.f4 ♖xe1+ 19.♖xe1 ♕a6!? Esta línea parece extraña, si se parte de asumir que las negras están mejor, pero en tal caso ¡es un tanto raro comenzar con esa asunción! Las blancas tendrían entonces las siguientes opciones:

a) 20.♕xa6 ♖xa6 21.♗f1 ♖c6 (21...♖a8 22.♖c1!) 22.♘f3 ♖c2 23.♖e2 d3 (23...♖xb2 24.♖xb2 ♗xa3 25.♖c2 ♗c5 26.♗b5 parece mejor para las blancas; el valor más significativo de la calidad extra aquí es la variedad de piezas que tienen las blancas, pues las negras tienen poco que hacer con sus dos caballos, en una posición en la que cada pieza blanca tiene un papel único que jugar) 24.♖xc2 dxc2 25.♗d3 ♘e4 26.♗xc2 ♗c5 27.♘d4 ♘b8!?, con una posición *tablista*, pero no tablas.

b) 20.♕xd4 ♗c5 21.♕c3 ♕d6 es, supongo, más o menos igualado, pero me gustan las negras, puesto que no hay una forma conveniente de defender "a3".

Tras considerar estas líneas que yo le propuse, Danny seguía pensando que 17...♘e5 era la mejor tentativa práctica, dadas las circunstancias, aunque no sea la jugada que saca el mejor provecho de su posición contra el mejor juego. No estoy seguro de que esté de acuerdo, porque 17...♘e5 aumenta la tensión nerviosa, en una partida en la que el conductor

de las negras debía sentirse ya bastante tenso.

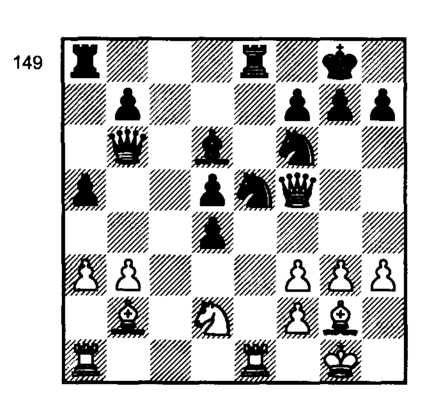
18.♕f5!

Evita 18.♕xd4?, a lo que seguiría 18...♗c5! 19.♕xe5 ♗xf2+ 20.♔f1 ♖ae8 21.♕g5 h6!, que es sencillo, bonito y efectivo. Ahora la dama negra penetra en campo blanco con efectos decisivos. Por ejemplo: 22.♕h4 ♗xe1 23.♖xe1 ♕b5+! 24.♔f2 ♖xe1 25.♔xe1 ♖e8+. Comoquiera que fuese, ¡Gormally sintió que las cosas rodaban a favor de las negras!

Después de la elección de Colin McNab, Danny –que seguía pensando que estaba bien– estuvo tentado de jugar 18...♘c4, pero al ver que esto conducía a algunas posiciones oscuras, asumió que debía haber un modo más simple de preservar su "ventaja". Dijo que de haber sabido que corría el peligro de quedar peor, no hubiera jugado 18...♖fe8, y que hubiera preferido 18...♘c4. También dijo que durante la partida, dado que pensaba que su posición era mejor, tuvo la sensación de que podía hacer casi lo que quisiera. Lo interesante, a mi modo de ver, es que incluso una semana después de la partida, que fue cuando hablamos de ella por primera vez, Danny se encontraba bajo la impresión de que 18...♘c4 le hubiera dado una "confusa ventaja" (véase *relajación*), y con todo, aunque es confusa, si alguien está mejor al final de las complicaciones, ese alguien parecen ser las blancas, sobre todo porque las casillas claras de las negras son muy débiles.

18...♖fe8

149



El extravío empieza aquí, y desde ahora en adelante, la posición negra comienza la cuesta abajo, aunque todavía no sea mala en esta fase. La línea crítica es 18...♘c4:

a) Recuerdo que Danny me mostró 19.♗c1 como si fuera forzado, pero ahora, cuando miro la posición, me parece que las blancas deberían tomar el caballo. Cuando asumes que estás mejor, tienes tendencia a pensar que todo el juego táctico te favorece. De modo que, en este caso, supongo que Danny había asumido que la captura era mejor para él. 19...♘e3! parece bueno para las negras, puesto que tras 20.fxe3 ♗xg3 21.♖e2 dxe3 22.♘f1 ♗f2+ 23.♔h1 d4!, tienen compensación más que suficiente por la pieza. Sin embargo, como vimos con 18.♕xd4?, **la línea más interesante no siempre es la más importante,** y no había razón para que las blancas permitieran esa línea. Danny vio esta idea antes de jugar 17...♘e5, y sintió que era correcta, pero en cierto modo no le gustaba que no fuese clara. Dada su evaluación anterior, sintió que debía haber un camino más fácil. Puede que tuviese razón en este último punto, pero quizá debía haber decidido esto antes de comprometerse con 17...♘e5.

b) 19.bxc4! ♕xb2 20.♖ed1! parece que fue sugerido por Colin después de la partida. Dada la igualdad material y la deteriorada estructura blanca, puede perdonárseles a las negras que pensaran que no estaban peor. Sin embargo, las piezas blancas están mucho mejor coordinadas, y mientras que el peón negro de "d4" y los peones blancos de "f2" y "f4" resguardan a las blancas de los problemas en casillas negras, los alfiles de distinto color dejan a las negras con algunos problemas en casillas blancas. Entonces:

b.1) 20...♖fe8 21.cxd5 ♖e5 22.♕d3! b5 (si 22...♖xd5, 23.♘c4 ♕b5 24.f4±) 23.♘e4! ♘xe4 24.fxe4 parece mejor para el blanco, pero la línea más apremiante, 24...♖ee8 25.♖ab1 ♕xa3 26.♖b3 ♕a2 27.♖xb5 ♖eb8 28.♖xb8+ ♖xb8 29.♕xd4 ♖b1 30.♖xb1 ♕xb1+ 31.♔h2 ♕b4!, parece *tablista.*

b.2) 20...♗xa3!, y ahora:

b.2.1) 21.♖ab1 ♕a2 22.♖a1 ♕b2 23.♖ab1 invita a una repetición de jugadas, que Danny no habría permitido, de modo que se habría aventurado con la especulativa 23...♕c3!? 24.♖b3 ♗b2 25.♖xc3 dxc3 26.♘f1 d4!, cuando, aunque es probable que las blancas ganen, las negras tienen un entusiasta peón "a", y a las blancas no les resultará fácil conservar la sangre fría.

b.2.2) 21.cxd5 ♖fc8 (Gormally sugirió 21...♕b4!?, cuando después de 22.♖ab1 ♕a4 23.♗f1 ♗b4 24.♘e4! ♘xe4 25.fxe4, el potencial ataque en el flanco de rey parece más significativo que el peón extra negro, pero ambos bandos tienen posibilidades de ganar) 22.♗f1 ♕c3 (22...d3!? 23.♗xd3 ♗c5 24.♖ab1 ♕d4 25.♘e4 ♘xe4 26.fxe4 g6 27.♕f4 parece mejor para las blancas) 23.♘c4 ♖xc4 24.♗xc4 ♕xc4 25.♖xa3. Los restantes peones negros son vulnerables, y las blancas están mejor.

19.♗f1!

Cubriendo "d3", apuntando a "b5", y amenazando con f4. Las intenciones de las blancas son muy claras: jugar f4 y ♕d3-b5. Aunque las negras no deben estar peor, tienen que encontrar "un esquema", y rápido.

19...a4?

¡Pero este esquema es el erróneo! Este peón será ahora muy débil a largo plazo, y puesto que las negras no pueden utilizar la casilla "c4", el avance es un error. Sospecho que la jugada es algún tipo de "**actividad residual**", derivada de las emociones causadas al considerar 17...♘e5 y todas las complicaciones asociadas. 19...♘c6 parece una jugada razonable. Veamos:

a) Después de 20.f4, las negras siguen necesitando un "esquema". 20...h5! parece la solución. Las blancas no pueden jugar 21.♘f3, a causa de la debilidad de "b3", pues de un modo u otro el flanco de rey blanco quedará debilitado. En este momento, ...h4 es una amenaza, porque la respuesta g4 cae en ...♘e7!, seguido de ...♘g6, con varias cosas feas en casillas negras. 21.h4 no es una jugada que las blancas quieran hacer, porque debilita "g4" y priva de la opción de expulsar al caballo de "f6" con el peón "g". Esto parece dejar sólo 21.♕d3, pero entonces, después de 21...h4 22.♕b5 ♕a7!?, las negras amenazan con llevar una torre a la casilla "e3", con efectos considerables. Así pues, parece que la posición después de 21...h5 es, al menos, prometedora para las negras. Sin embargo, para llegar allí las negras deben retirar voluntariamente de "e5" el orgulloso caballo, que ha estado acaparando su atención durante varios minutos, en las agudas variantes anteriores, y tener algún sentido de lo que las blancas pretenden conseguir (f4, ♘f3).

b) Es probable que las blancas puedan mejorar con 20.♕d3, pero entonces sigue siendo fuerte 20...h5!, porque las blancas tienen que jugar h4 para contener el flanco de rey *y* f4 para desarrollar su propia posición. 21.h4 ♕c7!? 22.f4 ♕d7!? 23.♘f3 ♖e4 parece igualado, aunque creo que preferiría jugar con negras, porque las blancas son algo vulnerables tácticamente. Por ejemplo: 24.♘xd4? ♗xa3 ∓.

20.f4 ♘c6

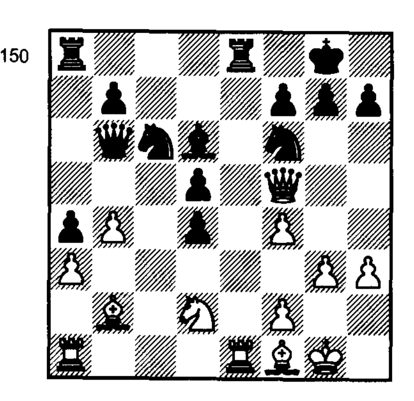
Algunos comentaristas indicaron que las negras habían omitido "una posibilidad ganadora", 20...♘e4, pero esto parece que dista de ser cierto. Después de 21.♘xe4 ♘f3+ 22.♔h1 dxe4 (22...♘xe1 23.♘g5) 23.♖xe4 ♕xb3 24.♖xe8+ ♖xe8 25.♕b5, las blancas estarían luchando por sobrevivir, pero 21.♖xe4! dxe 22.fxe5 ♖xe5 parece más difícil para las blan cas de lo que en realidad es. Una vez más, la negras tienen problemas con sus casillas blan cas. 23.♕d7! (23.♘c4 ♖xf5 24.♘xb6 ♖d 25.♗xd4 axb3 26.♗e3 ♗c5 parece bueno par el negro) 23...♖e6 (¿de qué otro modo pued defenderse contra ♘c4?) 24.♗c4 ♖e7 25.♕g (las blancas no están peor aquí, y pronto deb rían tener la mejor parte) 25...♖ae8 26.♖e1, ahora no está claro que las negras disponga de una buena jugada, pues 26...h5 puede rep carse con 27.♕g6!? ♗c7 28.♕xh5 e3 29.♘ g6 30.♕h4! La posición es un tanto caótic pero las blancas están mucho mejor, pues que las negras no pueden hacer nada debid diversas clavadas.

21.b4

Las blancas controlan el juego y los alfiles son potencialmente muy fuertes. L negras tienen que pensar ahora un buen rat tratar de detener la tendencia desfavorab Danny admite que había "perdido el hilo"

parece extraviarse durante el resto de la partida, pero en realidad no estoy seguro de cómo podría mejorarse de forma significativa el juego negro. Éste parece ser uno de esos casos en que la posición tiene aspecto de estar equilibrada, pero cuando vemos cómo se han desarrollado las cosas, se tiene la impresión de que favorece inexorablemente a las blancas. Los peones "d" negros son ahora más una debilidad que un triunfo. Las casillas "b5" y "a4" son crónicamente débiles, y el peón extra de las blancas es útil a efectos defensivos y ofensivos. Danny tuvo ahora la sensación de "pérdida", la conciencia de no disponer de un plan activo.

150



21...♗f8 22.♕d3 ♖ad8 23.♖ad1 ♘d7?

"Sencillamente, no podía ver otra jugada", dijo Danny, pero en realidad, ésta, con la vaga idea ...♘c5, empeora las cosas. 23...g6! (el alfil es la pieza que más necesita ser mejorada) 24.♕b5 (después de 24.♘f3 ♖xe1 25.♖xe1 ♘e4, las negras no están peor; 24.b5 ♘a5! 25.♗xd4 ♗c5, y de nuevo las negras parecen resolver sus problemas) 24...♕a7! 25.♖xe8 ♘xe8!? (después de 25...♖xe8 26.♘f3, las blancas toman el control) 26.♘f3 ♗g7 deja a las blancas con alguna presión, pero las negras resisten.

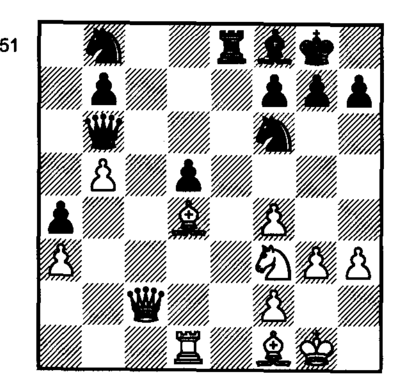
24.♕c2! ♖a8?! 25.♖xe8 ♖xe8 26.♘f3 ♘f6 27.b5 ♘b8 28.♗xd4

Ver diagrama 151

28...♕d8 29.♗xf6!

Una buena decisión, jugando por el ataque directo. Si las negras pudiesen jugar ...♘bd7, sería muy duro romper sus defensas, aun con el peón extra del flanco de dama.

151



29...♕xf6 30.♖xd5 ♖d8

O bien 30...♗xa3 31.♖e5 ♖f8 32.♘g5 g6 33.♕c3! ♕d6 34.♘xf7!

31.♘g5

Las negras se rindieron.

Encontrando el hilo

Si caes siete veces, ponte en pie ocho.
PROVERBIO JAPONES

En tanto que perder el hilo está relacionado con una evaluación prematura (y errónea), como en la partida anterior, la solución puede residir en algunas de mis sugerencias en *pensamiento* y *relajación*. En esos capítulos enfatizaba en que nuestra mente consciente necesita estar soportada por nuestro inconsciente, y que todo nuestro pensamiento es, en última instancia, evaluativo. También he sugerido que no sabemos realmente qué significa tener una ventaja. Creo que no hay una solución simple al tipo de problema a que se enfrentó Danny en la partida que acabamos de ver, pero probablemente ayude que la evaluación sea inconsciente (de modo que no estemos cegados a ciertas jugadas debido al predominio de una evaluación agotadora) y flexible (puede que esté mejor aquí, pero la tendencia no está clara). De algún modo, necesitamos evaluar así para saber qué tipo de jugadas/posiciones buscar, pero también pensar en nuestras evaluaciones con una mente abierta. Una forma de hacerlo es pensar acerca de las evaluaciones como si formaran parte de un sistema legal. En otras palabras, *inocente, hasta que no se demuestre la culpabilidad.* El conocimiento de que su evaluación puede ser errónea, junto con la asunción operativa de que es correcta, deberían permitirle evitar perder el hilo. Por supuesto, no es fácil mantener sus evaluaciones abiertas y, al mismo tiempo, concluidas, pero, como en la vida, de esa forma nos hacemos menos daño.

Por mencionar un aspecto que guarda relación, si cree que se encuentra en peligro de extraviarse, o es consciente del hecho de que ha perdido el hilo, piense que no todo está perdido. Siempre existe la forma de encontrar algún tipo de "plan", y es mucho mejor contar con un miniplan, o un plan estúpido, o un plan excesivamente prolijo, que con ningún plan en absoluto. Dicho esto, a veces el mejor plan es no hacer nada en absoluto, de modo que lo que realmente quiero decir con tener un plan es: **si alguien le preguntase "¿qué es lo que tratas de hacer?", pudiera usted darle una respuesta.**

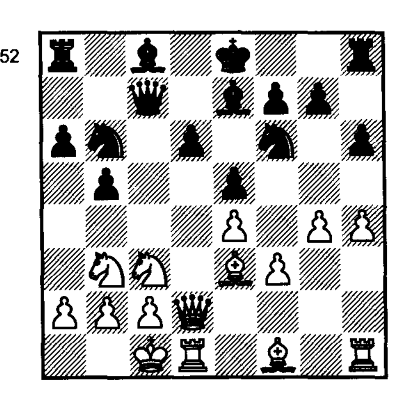
La partida precedente sugiere que a menudo comenzamos a extraviarnos justo después de una secuencia de jugadas que no transcurre como esperábamos. Sin embargo, aun cuando la posición es confusa o favorable a usted, hay momentos en los que resulta extremadamente difícil saber cuál es la continuación correcta. Los dos ejemplos siguientes muestran el tipo de pensamiento que se requiere para evitar extravíos, y demuestran que aunque nunca haya tenido un plan de juego, es posible encontrarlo o crearlo.

Van Delft – Vink
Campeonato de Holanda Juvenil
Leiden 1999

1.e4 c5 2.♘f3 d6 3.d4 cxd4 4.♘xd4 ♘f6 5.♘c3 a6 6.♗e3 e5 7.♘b3 ♗e7 8.f3 ♘bd7 9.♕d2 ♕c7 10.g4 h6 11.h4 b5 12.0-0-0 ♘b6?

El esquema de apertura de las negras es algo inusual, pero no obviamente malo. Aquí podría intentarse 12...b4!?

152



13.♕f2?!

13.g5! hxg5 14.hxg5 ♖xh1 15.gxf6 ♗xf6 16.♗xb5+ es muy fuerte para las blancas, como me indicó Merijn van Delft. Esta idea también es posible en la jugada siguiente.

13...♖b8?! 14.♔b1?! ♗e6 15.♗d3?! ♘a4 16.♘e2 d5

Merijn no ha jugado bien la primera fase de la partida, y sus jugadas pasivas les han dado la iniciativa a las negras. Sin embargo, las blancas comenzaron a despertarse aquí, al percibir la desfavorable tendencia del juego, y buscaron la forma de contrarrestarla.

17.♘g3 dxe4

17...d4 18.♗c1 g6!? fue la sobria sugerencia del MI Jan Gustafsson, tras beberse su tercera cerveza. Las negras parecen tener un buen control de la partida, pero 19.g5 es molesta.

18.♘xe4 ♘d5 19.g5!?

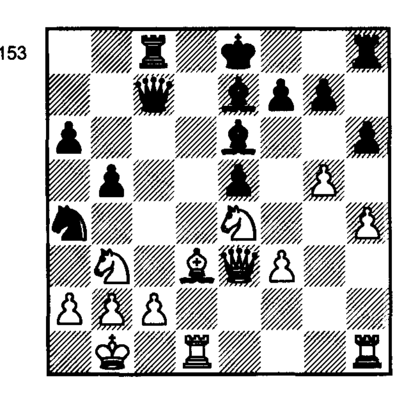
Entregar el alfil es una considerable concesión. Merijn sintió que lo más importante era ser combativo y no dejar a su oponente instalarse en una cómoda ventaja. 19.♗c1 ♘b4 no es agradable para las blancas, pero después de 20.♗f1, las negras siguen teniendo que demostrar que la ventaja está de su parte.

19...♘xe3 20.♕xe3 ♖c8

Esta jugada implica ideas como ...♘xb2, si el caballo de "e4" se mueve, pero aparte de eso, no está claro que las negras tengan un plan concreto. Aunque cuentan con algunas ventajas posicionales, existe un interrogante sobre su rey. Las blancas percibieron que éste era un momento crítico y se sumieron en una

profunda reflexión. Hay muchas jugadas "normales", como 21.♖hg1, 21.g6, 21.♖he1 y 21.gxh6, pero en todos los casos las negras tienen suficientes recursos y conservan sus ventajas posicionales. Merijn decidió que cambiar alfiles de casillas blancas era una buena idea, de modo que se aprestó a implementar la maniobra ♘g3 y ♗f5. Éste es un objetivo razonable, porque las negras no pueden jugar fácilmente ...g6, y las negras no podrán mover su alfil de "e6" a causa de la torre de "c8". Sin embargo, hay problemas tácticos con los peones de "c2" y "b2" que impiden que la idea se materialice por el momento, de modo que las blancas tienen que resolver primero este problema. La siguiente jugada de Merijn, aunque no sea especialmente fuerte desde el punto de vista posicional, casi puede considerarse la jugada ganadora, porque fue aquí donde Merijn dijo "Esto es lo que voy a hacer. ¿Qué harás tú al respecto?", y las negras no encontraron la respuesta adecuada.

153



21.♕c1!

Antes de esta jugada, Merijn había sido muy consciente de lo mal que había jugado, y se dijo a sí mismo: "Si sigo así, desde luego voy a perder". Esta jugada profiláctica, basada en la conciencia de la previsible resistencia del oponente a la idea que las blancas tratan de implementar, es el comienzo del "retorno". Las blancas han estado errando hasta este momento, pero con esta jugada piensan de modo esquemático por primera vez, y tratan de llevar a cabo una concreta operación estratégica, antes que deambular jugada a jugada. Un último pensamiento en este punto fue del tipo: "He jugado mal, pero no me resignaré y acabaré ganando esta partida". Tengo que decir que 21.♕c1 no es una jugada "tan buena" en el sentido convencional de que mejora la posición blanca, pero sí en el sentido "intersubjetivo" de que las blancas asumieron su responsabilidad en esta partida. La tendencia desfavorable se detectó y con esta retirada comenzó a invertirse, porque las blancas fueron más "conscientes" de la dirección de la partida y de la responsabilidad que en ella tenían. Su oponente, que había jugado mejor ajedrez hasta este punto, se vio obligado a pensar. En algunos aspectos, descubrir una jugada como 21.♕c1 en el momento crucial es un mayor logro que jugar una partida buena en términos generales. Existen las siguientes alternativas:

a) 21.♘g3 ♘xb2! 22.♔xb2 ♕c3+ 23.♔b1 ♗a3 24.♗xb5+ axb5 25.♕xc3 ♖xc3, y las negras están mucho mejor.

b) 21.gxh6 ♖xh6 (21…gxh6!? 22.♖hg1 f5 23.♘f2 ♘xb2) 22.♖hg1 ♔f8!, con una clara ventaja de las negras.

c) 21.g6 se contesta con 21...f5! 22.♘f2 ♘xb2.

d) 21.c3!? ♘b6! 22.♕g1 ♔f8 les da alguna ventaja a las negras, pero la posición sigue siendo tensa.

e) Después de 21.♕g1! ♔f8 22.♖h2, creo que prefiero las negras, pero las blancas disponen de la molesta amenaza ♖g2, y no está claro cómo deben responder las negras.

21...♘b6

A falta de trucos tácticos, este caballo es un poco redundante en "a4", así que es comprensible que las negras quieran reciclarlo. Sin embargo, ahora es difícil impedir el principal plan de las blancas, de modo que las negras posiblemente puedan mejorar aquí su juego y mantener alguna ventaja. Por ejemplo: 21...♖d8!? (después de ♕c1, la torre tiene poco que hacer en la columna "c", y esta jugada también se anticipa a ♘g3, dándole al rey un puerto relativamente seguro en "c8") 22.♘g3 hxg5 23.hxg5 ♖xh1 24.♖xh1 g6 25.♖h8+ (25.♘e4 ♔d7!?) 25...♔d7 26.♖xd8+ ♔xd8 27.♕d2 ♔c8, y los dos alfiles y el peón débil de "g5" les dan una ligera ventaja a las negras.

22.♘g3! ♘d5

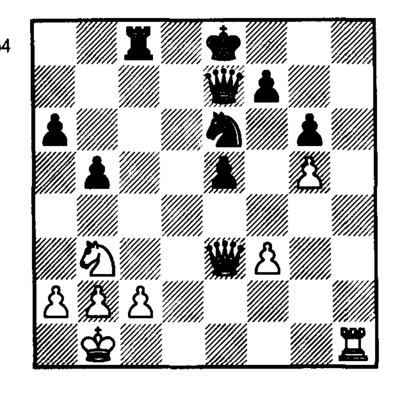
22...g6 no es efectivo aquí, como, según parece, en ninguna otra parte. 23.gxh6 ♗f8 24.h7! ♖xh7 25.h5 ♗h6 26.hxg6 ♗xc1 27.gxh7, y las blancas ganan.

23.♗f5 ♘f4 24.♗xe6 ♘xe6 25.♘f5

Ahora, aunque la posición negra no tiene nada de malo, las blancas han estado disfrutando de una tendencia favorable y se sienten muy seguras en esta fase.

25...hxg5 26.hxg5 ♖xh1 27.♖xh1 g6 28.♘xe7 ♕xe7 29.♕e3

154



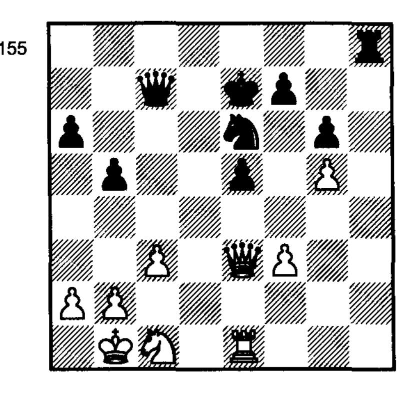
La actividad blanca está en parte compensada por la debilidad de "g5" pero, como he dicho, es más fácil atacar que defenderse cuando se acerca el control de tiempo, y la posición negra se viene rápidamente abajo. 29.♖h8+!? es una buena alternativa.

29...♕c7?!

Ahora las blancas toman la iniciativa por medios sofisticados. La línea crítica es 29...♕xg5! 30.♕b6! (las blancas tienen otras jugadas de dama, pero las negras tienen contrajuego, con ...♕g2, ...♖xc2 y la debilidad de la primera fila; las blancas deberían evitar 30.♖h8+? ♔d7 31.♕d3+ ♘d4 32.♘xd4?? ♕g1+) 30...♕g2 (después de 30...♕f5 31.♕d6 ♘f8 32.♘c5 ♕xf3 33.♕xe5+ ♘e6 34.♖e1 ♕f2 35.b4!, y las blancas no están peor) 31.♖h8+ ♘f8 32.c3, y las negras tienen que forzar tablas: 32...♕xf3 33.♕d6 ♕f5+ 34.♔c1 ♕f1+ 35.♔c2 ♕f5+ 36.♔c1 ♕f1+, etc.

30.c3!? ♔e7 31.♖e1! ♖h8 32.♘c1!

155



Buena jugada. Muestra el valor de la centralización. El rey negro sentirá la presencia del caballo. En "b3" era una figura decorativa.

32...♖h4?

32...♖h5! 33.♘d3 ♖xg5 34.♘xe5 ♔f6!, y las negras parecen resistir.

33.♘d3 e4 34.fxe4 ♖g4 35.♘b4! ♕c5 36.♘d5+ ♔f8 37.♕h3

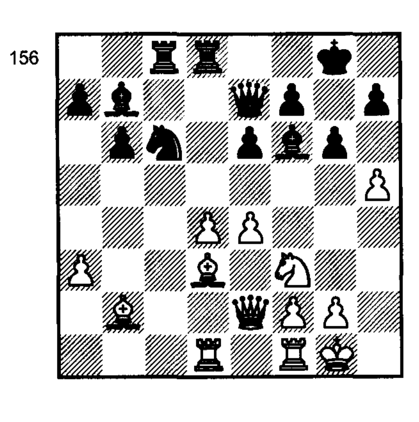
Las negras se rindieron.

El juego blanco, después de 21.♕c1, fue admirablemente directo.

Portisch – Christiansen
Londres 1982

1.d4 ♘f6 2.c4 e6 3.♘f3 b6 4.a3 ♗b7 5.♘c3 d5 6.cxd5 ♘xd5 7.♕c2 ♗e7 8.e4 ♘xc3 9.bxc3 0-0 10.♗d3 c5 11.0-0 cxd4 12.cxd4 ♘c6 13.♗b2 ♖c8 14.♕e2 ♗f6 15.♖ad1 g6 16.h4! ♕e7 17.h5 ♖fd8

156



Las partidas de Portisch a menudo son muy instructivas, y aquí nos demuestra cómo es posible formular planes cuando parece no haber una continuación evidente. Cuando vi por primera vez esta partida, seguía cortejando a la Grünfeld, y puesto que esta posición se parece mucho a una Grünfeld, desde mi oblicua perspectiva asumí que las negras podrían tener aquí cierta ventaja. Me sentí, en consecuencia, tanto más impresionado cuanto que las blancas jugaron una secuencia de jugadas fuertes que pusieron de manifiesto todo lo malo de la posición negra. Si jugara usted con blancas, ¿qué haría aquí? No es una pregunta fácil de responder, porque la presión sobre el centro hace difícil emprender nada importante en el flanco de rey (por ejemplo, con ♘h2-g4), y las negras parecen estar muy bien coordinadas en general. En tales situaciones puede ser una buena idea concentrarse en un aspecto posicional concreto y ver si se puede elaborar un plan al respecto. Es importante no dejarse deslumbrar por este solo aspecto, pero **concentrar su atención sobre algo concreto puede permitirle nuevas percepciones que tal vez no hubiera tenido mirando a la posición en general.**

Fijémonos en el rey negro, nuestro objetivo último. Hay algunas casillas débiles en su entorno, y sólo está protegido por el alfil de "f6". Sin embargo, este prelado es difícil de cambiar, porque las blancas no están preparadas para avanzar en el centro. Pueden jugar h6 en algún momento, lo que plantearía amenazas sobre la casilla "g7", pero seguimos necesitando cambiar el alfil. No obstante, otro aspecto de jugar h6 es que el rey negro de repente carece de aire, y si las blancas pudieran "rodearlo", entonces estaría de lo más incómodo. Pero ¿cómo podemos lograr eso cuando las torres negras son tan buenas guardianas de la última fila y presionan sobre el centro? ¡Cambiándolas! En realidad, este pensamiento revela que, en cualquier caso, las torres negras están superando a sus colegas blancas.

Resumiendo, estábamos diciendo algo así:

Las negras están muy bien coordinadas para permitir un ataque frontal a su rey o un avance en el centro en esta fase de la partida, pero puesto que no tenemos juego en el flanco de dama, necesitamos otro enfoque. El avance h6 es una jugada útil a la larga, pero no les creará mayores dificultades a las negras, a menos que de tal avance puedan derivarse posibilidades de mate. El alfil de "f6" no puede cambiarse fácilmente, y sus torres nos impiden penetrar en la séptima u octava filas. Parece que cambiar torres nos daría al menos alguna esperanza, así que vamos a intentarlo. ¿Qué van a hacer, entretanto, las negras? Probablemente jueguen ...♘a5, con idea de ...♘c4 ó ...♘b3, pero esto sólo servirá para facilitar el cambio en la columna "c". ¿Alguna otra cosa? Bueno, pueden doblar torres, pero entonces se debilitarán, bien en la columna "c", bien en la "d".

18.♕e3!

El primer paso del plan. De esta forma se defiende "d4", pero se debilita "c4". En estas posiciones, a veces las blancas juegan e5 para ganar aún más espacio y tratar de explotar las debilitadas casillas negras del flanco de rey, pero la estrategia de Portisch parece mucho más convincente. Las negras van a ser muy colaboradoras en esta partida, pero aunque su plan no sea especialmente amenazador para el oponente, tener cierto sentido de lo que está pasando les permite jugar rápidamente y con confianza.

18...♘a5?!

Esto dará mal resultado, aunque es difícil de creer que pueda ser un error. Las negras probablemente no apreciaron que las blancas quieren cambiar torres, y si hubieran comprendido que esto empeoraría su posición, seguramente habrían preferido 18...♖c7!, con lo que las negras mantienen presión sobre el centro y se reservan la posibilidad de doblar torres en una u otra columna. Entonces, lo coherente sería 19.♖c1. Después de 19...♖dc8 20.♖c2!?, prefiero las blancas, porque ya no hay presión sobre "d4" y a las negras les resultará difícil evitar el cambio de las torres. Sin embargo, las cosas no están muy claras tras 19...♖cd7! 20.e5 (ahora parece necesario; 20.♗b5 se contesta con 20...♘xd4! 21.♗xd7 ♘xf3+ 22.♕xf3 ♗xb2 23.♖c2 ♗xa3) 20...♗g7 21.♗b5 ♖c7 22.a4, con una posición algo tensa.

19.♖c1! a6?!

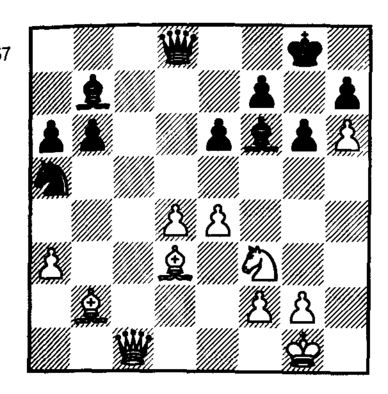
Es comprensible que las negras quieran jugar ...b5, pero subestiman el peligro a largo plazo para su rey.

20.♖xc8 ♖xc8 21.♖c1 ♖xc1+ 22.♕xc1 ♕d8

Probablemente con idea de impedir ♘e5.

23.h6!

157



¡Este *alien* ha sido un gran protagonista en el libro! Una vez más, crea muchos problemas. Las negras ya tienen dificultades para rechazar amenazas como ♕f4 y d5.

23...♕c8

Tras esto, no parece haber camino de regreso. Es posible que las negras estén ya perdidas. Por ejemplo: 23...b5 24.d5! exd5 25.♗xf6 ♕xf6 26.♕c7, o bien 23...♘c6 24.♗xa6 ♘xd4 25.♗xd4 ♗xa6 26.♗xf6 ♕xf6 27.♕c7.

24.♕f4 ♕d8 25.♘e5 b5

Puede que fuesen necesarias medidas drásticas como 25...g5!? En cualquier caso, no veo una solución evidente y las blancas siguen estando mucho mejor.

26.♗c3! ♘c4?!

Esto pierde por fuerza, pero las alternativas no parecen mucho mejores: 26...♘b3 27.d5 exd5 28.♘c6 ♗xc6 29.♗xf6 ♕e8 30.♗c3 d4 31.♕f6 ♕f8 32.♗b4; 26...♘c6!? 27.♘xf7! (27.d5 ♘xe5 28.♗xe5 ♗g5) 27...♔xf7 28.e5 parece devastador.

27.♗xc4 bxc4

Ahora las blancas tienen una combinación ganadora, pero las semillas fueron plantadas en la jugada 18, cuando decidieron cambiar torres.

28.♗a5! ♕e7 29.♘d7!

Las negras se rindieron.

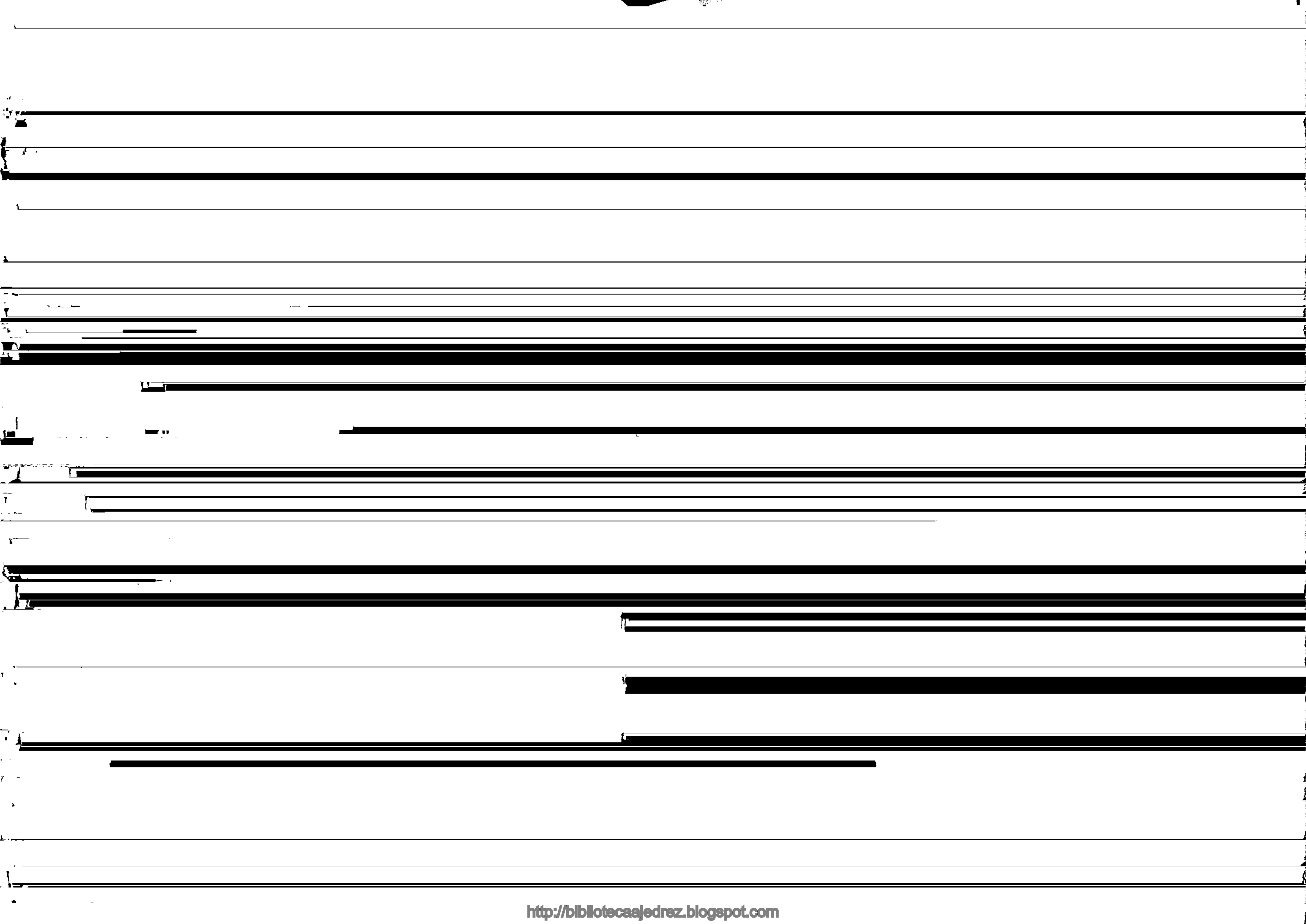
No hay forma de impedir la entrada decisiva en la octava fila, con ♕b8.

"Ecos"

Tanzan y Ekido viajaban juntos por una ruta embarrada. Una pesada lluvia seguía cayendo. Al llegar a una curva, se encontraron con una encantadora chica con un kimono y faja de seda, que no podía cruzar. "¡Vamos, chica!", dijo Tanzan de inmediato. Cargándola en brazos, la transportó por encima del barro. Ekido no volvió a hablar hasta la noche, cuando llegaron a un templo que los acogió. Entonces no pudo contenerse más. "Nosotros, los monjes, no nos acercamos a las hembras", le dijo a Tanzan, "sobre todo, si son jóvenes y bellas. Es peligroso. ¿Por qué lo hiciste?". "Dejé allí a la chica", dijo Tanzan. "¿Acaso tú aún sigues cargando con ella?".

Carne Zen, huesos Zen

¿Cuál es la diferencia entre un león del zoo y un león en su patio trasero? Para mucha gente, sólo uno de ellos constituye una amenaza. Ahora supongamos que el león fuese a hacer algo horrible en el patio de su casa, como atacarle, dejándole a dos dedos de la muerte. ¿Tendría prisa entonces por ver un león en el zoo? No, en realidad, una vez que asocie leones con tal experiencia límite, lo más probable es que esté aterrorizado por ellos, aunque se trate de verlos por televisión o en el zoo. De modo similar, si ha perdido usted más de una partida importante a causa de un truco relacionado con la última fila, es muy probable que sienta una cierta "punzada" siempre que su primera fila esté remotamente vulnerable. Por otra parte, estará usted más inclinado que la mayoría a prevenir en el futuro mates en la última fila, y realizará jugadas como h6, g6 ó cualquier otra, sin ser siquiera consciente de por qué las está haciendo. Lo que llamamos evaluación a menudo se basa en preferencias inconscientes como éstas, y estas preferencias inconscientes están formadas por recuerdos emocionales.

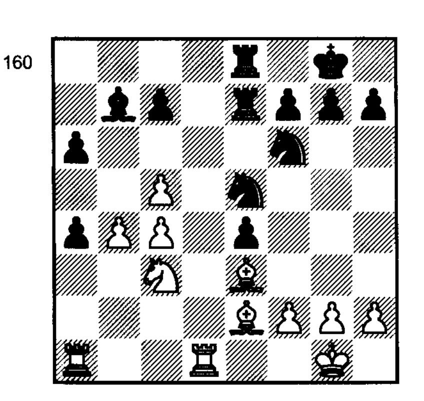


exd3 fuese adecuada. Entonces podría seguir 19.♗xc7! (19.♘c3!? ♘e4 20.♖xd3 a5!). Puede parecer burdo *materialismo*, pero en realidad, al eliminar el peón de "c7" no sólo le resto "1 punto" al ejército negro, sino que incremento el valor de mis propios peones del ala de dama, que amenazan con convertirse en un dúo de peones pasados. 19...♖ac8!? (esto plantea la incómoda petición de explicaciones a mi aventurero alfil, y quizá sea suficiente para mantener el equilibrio. 19...♘g4!?, con la posible amenaza ...♘xf2, no parece lo bastante dura como para apartarme de 20.b5!, después de lo cual creo que las blancas toman el control) 20.♗b6 (20.♗d6 ♘e4 21.♘d2 ♘c3 parece peligroso para las blancas) 20...♘g4!, y ahora:

a) 21.b5 axb5 22.cxb5 ♗d5 23.♘c3 ♗c4!, y las negras parecen mantener el equilibrio.

b) Luego de 21.♘c3 ♘e5! 22.♘xa4 ♘xc4 23.♖xd3, el peón extra de las blancas es el factor más significativo, pero las negras tienen mucha actividad y mi rey está esperando ansiosamente que las piezas menores retrocedan, antes de que sea demasiado tarde. Los alfiles de distinto color hacen difícil explotar el peón pasado, pero también hacen que un ataque contra el rey blanco sea perfectamente plausible. Objetivamente, supongo que las blancas están mejor, pero, como sugerí en el capítulo 5, la objetividad en ajedrez puede causar más problemas de los que resuelve.

18.♘c3 ♖ae8 19.♗e3!



Una jugada sensible, que trata de restarle importancia a la ocupación de la columna "e" por parte de las torres negras. Quizá debía haber jugado esto más rápidamente, pero desde luego no tenía idea de que mi rival iba a jugar lo que jugó, y debido a mis preocupaciones anteriores, seguía encontrándome en un cauto estado mental, comprobando por segunda y tercera vez los diversos saltos de caballo.

19...♖d7?!

Esto es demasiado complaciente, pero el paso de mi adversario a modo defensivo me chocó tanto, que mi juego, a partir de aquí, rápidamente decayó. Había esperado algo mucho más amenazador, pero supongo que mi posición está ahora lo bastante organizada como para rechazar cualquier provocación. En esta fase, no podía imaginar que mi oponente iba a comportarse pasivamente durante mucho tiempo, o si seguía habiendo alguna iniciativa residual que yo debería estar buscando. Sabía que 19...♘eg4!? 20.♗xg4 ♘xg4 21.♖xa4 ♘e5!? 22.b5! era prometedor para mí, e incluso puede que sencillamente sea ganador, porque el flanco de dama negro queda fatalmente comprometido de una u otra forma. Después de 19...♘d3, 20.♖db1!? mantiene el contrajuego negro reducido a su mínima expresión, y tras recuperar mi peón, puedo dedicarle tiempo al pretencioso pulpo de "d3".

20.♖xd7 ♘exd7 21.b5!?

Es extraño que no hubiese visto su respuesta, aunque sea totalmente forzada (las negras no pueden permitirme fijar el peón de "c7" con c6). Hay algo que decir con respecto a retrasar el avance b5 con 21.♖xa4, cuando las negras pueden responder 21...c6!? y organizarse en preparación de b5, pero entonces esto limitará de nuevo sus posibilidades en otros aspectos, y puedo considerar mejorar mi posición con ♖a1-d1 y quizá g4 y ♔g2-g3, antes de jugar b5.

21...c6

Esto hizo que me tambalease y me llevó a pensar que 21.b5 había sido una jugada negligente, pero ¿por qué debía preocuparme, en cualquier caso, por mi posición, que seguía siendo muy buena? Creo que la explicación más convincente es que mi estado mental predominante era el que había tenido durante las jugadas 8ª/19ª, cauteloso sobre todo y tendente a prevenir el contrajuego rival. Por otra parte, en un estado mental como ese, estás decidido a evitar cualquier sorpresa desagradable, porque una sorpresa del tipo que sea suele molestarte, al margen de su fuerza objetiva. Así que la desagradable sensación que experimenté al ver 21...c6 fue muy parecida a la que tuve al ver la variante con 15.♖xa4 ♘d5!, aunque las posiciones sean totalmente distintas.

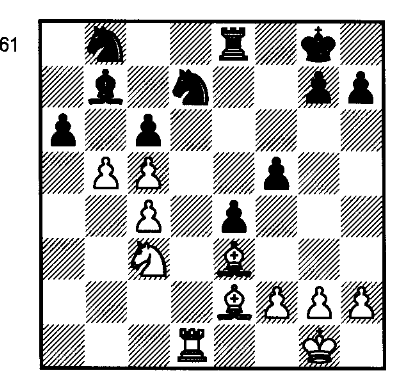
22.♖xa4

Consumí unos veinte minutos en esta jugada, que es tan buena como 22.b6, pero que nos obliga a ambos a pensar en más cosas. Lo curioso es que ese pensamiento nunca me ayudó a tomar una decisión. Debería haber comprendido rápidamente que ambas jugadas eran posibles, y dejarme llevar por mi intuición, que me decía que debía capturar en "a4". Supongo que aquí fui víctima del *perfeccionismo*, sobre todo por mi "ansia de mermelada". Este tipo de difícil decisión es característico de aquellos que sufren los "efectos eco" avanzada la partida. Inviertes mucha energía emocional y sigues sin poder decidirte, así que cuando el tema vuelve a salir a la superficie, aunque sea en un contexto totalmente distinto, te resistes instintivamente a ocuparte otra vez del mismo problema, aunque la posición haya cambiado de forma considerable. Desde un punto de vista emocional, la opción más fácil es mantener abierta la decisión ¡y dejar el asunto sin resolver durante toda la partida!

22...♘b8 23.♖a1 ♘fd7 24.♖d1?

Durante algunas jugadas, fui culpable de *extravío*. Por ejemplo, la columna "d" resulta no ser demasiado importante *aquí*, y sin embargo, debido a los "ecos" de una fase anterior, a la salida de la apertura, en la que estaba preocupado por esa columna, sigo sintiendo alguna urgencia emocional sobre el control de esta columna. El superior radio de acción de mis alfiles sugiere que debería estar jugando en ambos sectores del tablero, de modo que la jugada evidente es 24.g4!, pero creo que me preocupaba un poco debilitar "f3", que es otro eco de mi estado mental en otra fase anterior de la partida. Esta jugada da algún espacio a mi rey e impide/disuade de ...f5. Si se me mostrase esta posición estando yo fresco, sin duda habría realizado esta jugada. Curiosamente, mis razones para no hacer 24.g4 tiener poco que ver con la posición, ¡y sí mucho que ver con la posición de unas diez jugadas atrás!

24...f5!



Después de la partida Benjamin dijo que éste era un significativo logro para las negras y que ahora sentía una tendencia ascendente favorable. Yo mostré cierta dudas, esperando que de algún modo se demostrase que esta jugada era debilitadora y, sin embargo, ¡deseando, al mismo tiempo, haberla evitado!

25.♘a4?

Ésta es otra "media jugada" que no tiene sentido por sí sola. Existe la idea de ♘b6, que no va a producirse, y en este punto debí haber decidido si era una buena idea. Sencillamente 25.h3, con idea de ♔h2 y g4, como en la partida, habría conservado una ventaja sustancial.

25...♘e5 26.♘c3?!

Me preocupaba que el control extra de las negras sobre "c6" hiciese posible la captura en "b5", pero casi cualquier transición es favorable al blanco. Hay otro eco aquí: quería mantener la opción b6, porque mi decisión en la jugada 21 nunca había sido del todo resuelta y me hizo sentir que si no iba a jugar b6 debería, al menos, tener la opción de hacerla. Es mejor 26.♘b6!? axb5 (no es obligado, pero el blanco amenaza mejorar su posición con h y g4) 27.cxb5 cxb5 28.♗xb5 ♗c6 29.♗e2 ±.

26...♘bd7

Esto fue acompañado de una propuesta de tablas, oportuna porque las cosas están mejorando para las negras, y yo no he demostrad

controlar los acontecimientos en las últimas jugadas. Sin embargo, mi rival sigue estando claramente peor, y en esta ocasión la propuesta fue rehusada, aunque sólo fuese para sacudirme la falta de resolución que me había invadido en las últimas jugadas.

27.h3!

Por último, tengo un esquema (g4), y ahora sentí que la confianza en mí mismo aumentaba. La tendencia vuelve a invertirse.

27...♖c8 28.b6 ♖e8 29.♖d6

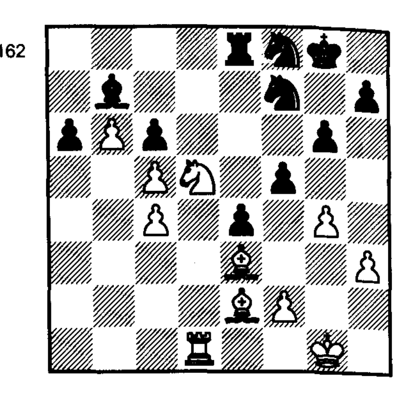
Una extraña infiltración, una de cuyas ideas es hacer de esta torre "un supervisor de la invasión espacial", tras haber jugado el sacrificio ♘d5. La otra motivación era disponer otra vez de ♗d4, después de ...f4, sin bloquear la torre, pero ésta es una justificación mucho menos convincente. Ambos jugadores sufrimos aquí la misma ilusión, a saber, que yo debería mantener mi peón de "c5" para tener protegido el de "b6". Pero si las negras cambian su peón "f" por mi peón "c", lo que sucede es que acabaré situando mi segundo peón "c" en "c5", activando mi alfil de casillas blancas. Nuestra mutua ceguera al respecto puede haber tenido algo que ver con el tema de los "papeles": las negras asumen el de embustero, planteando faroles, porque su posición es mala. Sin embargo, de algún modo, "merecen" aspirar a desplegar actividad, concretamente, por la "amenaza" ...f4.

29...♘f8 30.g4! ♘f7 31.♖d1

31.gxf5!? ♘xd6 32.cxd6 c5 no es estúpido, pero lo mismo que pasaba antes con la decisión entre ♖xa4 y b6, a menudo es más importante efectuar una buena jugada y no tratar de encontrar la mejor. Dado el error que cometo unas jugadas después debido a la falta de tiempo, gastar un minuto aquí equivale a perder un peón. La continuación 33.♗xc5 ♘d7 34.♗d4 ♖c8 35.c5 ♔f8 36.♗g4 h5 37.♗xh5 ♘xc5 38.f6 ♘e6 39.fxg7+ ♘xg7 40.♗g4 ♖d8 es ahora muy interesante, pero con cinco minutos para llegar a la jugada 40, se requería algún pragmatismo. Como sugerí en el capítulo 6, la falta de pragmatismo suele estar vinculada con una insuficiente confianza, y en este caso, jugué sin confianza 31.♖d1.

31...g6 32.♘d5!

162



Esto parece decisivo y no vi respuesta, pero antes que mirar a los espectadores y observar su reacción (*egoísmo*), debía haberme concentrado mejor.

32...♘d7!

Tras 32...cxd5 33.cxd5, recupero al menos una pieza, conservando ventajas posicionales.

33.gxf5! gxf5 34.♘c7

O bien 34.♔h2 cxd5 35.cxd5 f4.

34...♖e7 35.♖a1?

Esto no sólo es descentralizador, sino que afecta a la coordinación de todo mi ejército y les garantiza contrajuego a las negras. La jugada sirvió para multiplicar el factor nervios y me hizo perder la compostura. Percibí que éste era un momento crucial y era consciente de algunos saltos de caballo, pero no los consideré detenidamente y fui víctima de *materialismo*. Como dije, cuando nos encontramos apurados de tiempo, siempre solemos refugiarnos en las viejas certezas, como material y jaques. Las ideas oscuras no suelen aportar tranquilidad a un estado de agitación nerviosa. A pesar de mi juego descuidado, seguía pudiendo ganar la partida con 35.♘e8! +−. Falta de creatividad, estar bajo presión, desigual confianza y frágil aplomo me impidieron ver esta jugada. Tras 35...♔f8 (si 35...♘xb6, 36.♘f6+ ♔g7 37.♘h5+) 36.♘d6 ♘xd6 37.cxd6 ♖g7+ 38.♔h2 ♔f7 (38...c5 39.♗h6) 39.c5, las blancas tienen una decisiva ventaja posicional.

Estuve pensando en 35.♘e6!? (es extraño que haya visto esto y no 35.♘e8!), pero no vi una continuación satisfactoria. Sin embargo, es mejor que lo que jugué. Aquí necesitaba "saltar fuera del sistema", para lo cual debía haber hablado con mis piezas. Mi preocupación era que, en general, los saltos de caballo podían haberme hecho lamentar no haber tomado el peón clave "a" mientras tuve oportunidad de hacerlo ("temor a lamentar").

35...♘fe5

Me atraía 35.♖a1, en parte, debido a que 35...♘b8? 36.♗f4 ♘e5 37.♗xe5 ♖xe5 38.♖d1 parecía coherente con su juego anterior, que era claramente ganador para mí. Aquí tenemos otro ejemplo del "deseo de castigar", pero en un contexto algo diferente. Presiento que mi error fue asumir que Joel siempre preferiría ser pasivo, porque me había sorprendido antes con esa actitud. ¡Otro eco mal entendido!

36.♘xa6 ♘d3!

Una buena jugada desde el punto de vista de la confusión. Estaba preocupado con mi rey y sólo tuve en cuenta 36...♘f3+ 37.♗xf3 exf3 38.♘c7 ♖g7+ 39.♔h1 +−, cuando no hay evidencias de un contraataque negro.

37.♗xd3?!

Un poco arriesgado, dadas las circunstancias, pero al haber esperado 36...♘f3+, en cuyo caso habría tomado, no me detuve a considerar las diferencias. Fundamentalmente, quería quitarme de encima el caballo, una reacción puramente emocional, pero comprensible. Era más fuerte 37.♘c7!, pero tendemos a realizar cambios en apuros de tiempo y, por alguna razón, no vi que las negras protegían su peón de "d3".

37...exd3 38.♘b4 ♘e5

Esto se me escapó o, al menos, me llevó algún tiempo ajustarme a los trucos que plantea.

39.♔f1!

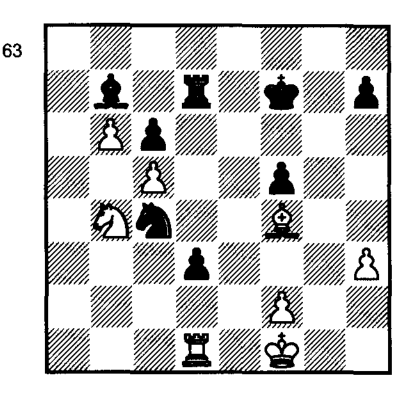
Necesité dos preciosos minutos para encontrar y jugar esto, probablemente porque había decidido que iría a "h1" en las líneas derivadas de 36...♘f3+.

39...♖d7 40.♖d1 ♔f7!

Joel pensó que esto era un error, porque me permite conservar las torres, pero resulta que es mejor que la inmediata 40...♘xc4?!, porque en cierto modo mi coordinación es mucho mejor aquí que en la partida. Después de 41.♖xd3 ♖xd3 42.♘xd3 ♗a6 (después de 42...♔f7? 43.♗d4 ♔e6 44.♘f4+, no tengo problemas con mi caballo, como sucede en la partida, y puedo infiltrarme lentamente con mi rey, vía g1, h2, g3 y h4, mientras que el caballo negro no tiene nada que hacer) 43.♔e1, las negras deben evitar 43...♘xe3? 44.fxe3 ♗xd3 45.b7.

41.♗f4 ♘xc4

163



42.♖xd3?

Otro eco. Sigo siendo víctima de todos sus trucos anteriores, sentidos como más amenazadores a causa del inminente control de tiempo. Aun así, ahora había superado el control, mi cerebro emocional insistía en que eliminase su torre, una pieza que puede atacar no sólo mi rey, ¡sino también mi sistema nervioso! Sin embargo, ya no había ningún problema táctico aquí, de modo que debía haber mantenido las torres con 42.♘xd3. Entonces, 42...♗a6 era suficiente para asustarme, pero la fuerza de mi peón "b" hace que las amenazas sobre "d3" sean ilusorias, y con las torres sobre el tablero, tengo ideas como ♖a1-a7 ó, tal vez, ♗d6, seguido de ♘e5 en un momento dado. Por ejemplo: 43.♔g2 ♗b7 44.f3 ♔f6 45.♔f2 ♖d5 46.h4 ♖d7 47.♖e1! ♖xd3 48.♗g5+ ♔g6 49.♖e6+ ♔f7 50.♖e7+.

42...♖xd3 43.♘xd3 ♔e6 44.♘b4

A igualdad de otras cosas, este final debe estar ganado, pero mi mala coordinación y mi perezoso rey les conceden a las negras contrajuego suficiente para hacer tablas. Mi caballo, por ejemplo, no quiere estar en "b4", pero es la única forma de impedir que el rey negro penetre. Dados los temores que sentía justo antes del control, una parte de mí estaba satisfecha

por haber jugado a "dos resultados", pero también era consciente de que el resultado apetecido estaba más lejos de lo que había estado durante casi toda la partida.

44...♘e5! 45.♗xe5?!

Esto parece prometedor, pero resuelve la tensión demasiado pronto. No me gustaba el aspecto del caballo negro, saltando por todas partes, pero mantengo posibilidades de ganar durante más tiempo, con ambas piezas menores sobre el tablero. Dicho esto, el hecho de que mi decisión fuese errónea se debe tanto a la mala suerte como a la mala evaluación, puesto que las negras sobreviven sólo gracias a un sorprendente truco táctico, que ninguno de nosotros había visto. La línea correcta era 45.♔e2 ♘d7! 46.♗e3 f4! 47.♗d4 ♔f5 48.f3 ♘f8! 49.♔d3 ♘e6 50.h4 ♘f8! 51.♘c2 ♘g6 52.h5 ♘h4 53.♔e2 ♗a6+ 54.♔f2 (las negras son activas en tales posiciones, pero quizá un poco de paciencia me hubiera permitido ver que la posición blanca puede seguir mejorándose en esta situación) 54...♔e6 55.♘b4 ♗b7 56.♔e2 ♘f5 57.♔d3 ♘g3 58.h6 ♘f5 59.♗g7 ♘g3 60.♗f8 ♔e5 61.♗d6+ ♔f5 62.♘c2 ♔g5 63.♘d4, cuando la posición negra está comenzando a resentirse de la presión.

45...♔xe5 46.♔e2 ♔d4 47.♘d3 ♗c8

Joel parecía imperturbable en este final, lo que es extraño, dado lo cerca que estaba de perder. Está claro que no puedo movilizar mi caballo sin perder la cuña b6/c5, pero había pensado que podía ganar su peón "h" y coronar el "h" mío antes de que regrese con su rey a la columna "h". Ésta es una idea razonable con un único inconveniente. 47...f4!? también era posible, pero parece que innecesario.

48.f4 ♗a6 49.♔d2 ♗b7 50.h4 ♗c8 51.♔c2 ♔c4 52.♔d2 ♔d4 53.h5 h6! 54.♔c2

54.♘e5 ♔xc5 55.♘f7 ♔xb6 56.♘xh6 ♗e6! Éste es el problema. Las negras sólo me dejarán capturar el peón "h" en "h6", después de lo cual mi caballo queda encerrado y las negras ganan con su peón "c" extra. Al finalizar la partida, Joel me dijo: "Psé, el alfil normalmente domina al caballo en este tipo de situación". Tal vez Joel tenía más modelos que yo que le diesen sentido a este final, lo que nos devuelve al círculo del *pensamiento*. Tablas.

El arte de la concentración

Aquellos que alcanzan la grandeza sobre la tierra, la alcanzan a través de la concentración.
Upanishad

Lo mismo que siento que la falta de confianza es esencialmente un problema de *perfeccionismo*, pienso que la *dispersión* se origina en una mala concentración. Ya esté usted extraviandose, sintiendo pérdida, realizando una evaluación descuidada, sintiéndose excesivamente emocional, o siendo atrapado por el pasado, el problema esencial es una falta de *presencia* en el aquí y el ahora. He sugerido varias formas de que pueda combatir la *dispersión* a un micronivel, pero si quiere elaborar su propia inmunidad, habría que buscar una macrosolución, es decir, una técnica que impida que su mente deambule por todas partes. Dicho esto, no es más fácil ayudar a alguien a concentrarse que a forjar su confianza en sí mismo. Ambas son experiencias subjetivas, sólo accesibles desde dentro. Hay, no obstante, algunas pistas para ayudarle a conservar la mente fresca y presente, que es lo que necesitamos para mantener a raya la *dispersión*.

1) Variedad

Para permanecer atentos durante un período significativo de tiempo, necesitamos romper la monotonía del pensamiento o de búsqueda de la misma cosa. Puede que no sea usted capaz de hacer que la posición gire en torno suyo, pero si se mantiene concentrado, podrá mirar la posición desde diferentes perspectivas y pensar de diferentes formas. Esto puede significar plantearse distintas cuestiones respecto de la misma posición y pasar fluidamente de consideraciones tácticas a estratégicas. También puede significar mirar la estructura de peones en abstracto y preguntarse cómo podría ser un final de peones, o bien pensar qué piezas le gustaría cambiar o dónde las situaría si pudiese elegir. Después de tales pensamientos, podría volver a calcular algunas líneas, y así sucesivamente. Me gustaría pensar que mi recomendación acerca de "hablar con las piezas" y tratarlas como personajes diferenciados, también puede ayudarle a mantener altos sus niveles de atención. Por encima de todo, como en la vida, la variedad es una excelente cura contra el aburrimiento. De modo que, antes de que vaya a dar su "paseo" porque se aburre y piense que no hay nada más que ver, considere si puede mirar o pensar acerca de la posición de alguna otra manera.

2) Desconectarse

También le ayuda a la concentración desconectarse de sus propios pensamientos y tratar de ponerse en el lugar de su oponente. A veces incluso vale la pena desconectarse literalmente, volverse a conectar y mirar a la posición desde el lado del tablero de su oponente. Esto me ha ayudado a ver de otro modo aspectos ocultos de la posición en más de una oportunidad, pero es importante no trastornar a su oponente en el proceso.

3) Equilibrio

No es humanamente posible mantener la máxima concentración durante toda la partida. Lo mismo que con cualquier otra actividad, se producirá un período de ajuste cuando entra usted en la partida, seguido de un período de concentración óptima, seguido, a su vez, de un debilitamiento de la concentración debido al cansancio. Aunque necesita aplicar la máxima concentración en determinados momentos clave, quizá sea aún más importante que nunca pierda su concentración por debajo de un umbral mínimo, donde sería vulnerable a la *dispersión* o incluso a errores burdos. Lo que necesita es una especie de equilibrio, que le permita concentrarse intensamente en algunos momentos, y en otros le permita abstenerse de un esfuerzo excesivo. Judit Polgar aludió a esto indirectamente, cuando dijo que en algunas posiciones no vale la pena gastar una energía que se necesitará más tarde, sobre todo cuando el oponente dispone de amplia elección. Así pues, darse un paseo es, a veces, lo mejor que puede hacer por su concentración, y a menudo encuentro que las ideas vienen a mí, con respecto a la posición, cuando no estoy pensando en ella de forma consciente.

4) Descansos

A propósito de lo que acabo de decir, los descansos son esenciales para preservar la concentración. La razón fisiológica es que su cerebro necesita oxígeno, y usted puede incrementar los niveles de oxígeno en su cerebro con un paseo. También es cierto que hemos limitado los tramos de atención, y puesto que la mayoría de nosotros sólo puede concentrarse en su capacidad óptima durante unos minutos, podría ser bueno "zambullirse y salir" del pensamiento, de forma que cuando piense, no sea negligente. Por otro lado, aunque no sea usted muy bueno en visualizar la posición sin el tablero y las piezas frente a usted, hay ocasiones en las que tratar de ver la posición en su cabeza puede traer a la luz ciertos aspectos, a los que usted estaba cegado mientras miraba el tablero con sus ojos. Así que apartar su mirada del tablero también puede ayudar a la concentración, si se hace de forma inteligente. El sprint "preapuros de tiempo", de Tiger Hillarp Persson (capítulo 3) también debería tenerse en cuenta, si siente que se adapta a él, ya que fue "diseñado" por Tiger precisamente para incrementar la concentración y reducir los nervios, justo antes del control.

Conclusión

La *dispersión* se experimenta con mayor claridad que se describe, pero se refiere a un estado mental/emocional en el que usted mismo siente que no controla lo que sucede en la posición. Cuando le ataca, será usted más vulnerable a todos los demás pecados, y suele hacerlo especialmente en apuros de tiempo. Las principales manifestaciones cubiertas aquí son: "teoría residual de Nunn", "transferencia de tensión", "secuestros neurales", "extravío", "pérdida" y "ecos". Puede perder el hilo como consecuencia de cualquiera de estas manifestaciones, pero cuando eso sucede, dispone de medidas para recuperarse, en particular un "pensamiento esquemático". Para forjar cierta inmunidad contra la *dispersión*, es importante aprender el difícil arte de la concentración.

Conclusión: La redención del autor

No puede intentarse nada más que tratar de definir el comienzo y la dirección de una ruta infinitamente larga. La pretensión de cualquier terminación sistemática y definitiva sería, como mínimo, un autoengaño. La perfección puede obtenerse aquí sólo en el sentido subjetivo de quien comunica todo lo que ha sido capaz de ver.
GEORG SIMMEL

Los Siete Pecados Capitales del Ajedrez revelan que necesitamos reconsiderar mucho de lo que en nosotros se ha vuelto habitual. El juego del ajedrez, tal y como aquí se bosqueja, recompensa a quienes han sido capaces de sentir tanto como de pensar, de ser sensibles a los momentos definitorios, de amar la lucha en sí además del resultado, de ver la partida desde una perspectiva pluralista, de poner freno a sus egos y reconocer a sus oponentes, de confiar en ellos mismos y estar dispuestos a cometer errores, todo ello arropado por una concentración inteligente.

Aunque este libro puede parecer intenso o incluso evangélico en algunos puntos, le pido al lector que se tome ocasionales incoherencias o alguna aparente incoherencia con cierta ligereza. La tarea acometida no ha sido crear un sistema, ni tampoco pretendo convertirme en un anarquista. Más bien, he procurado escribir acerca de ajedrez tal y como he llegado a entenderlo: un juego complejo y gratificante que, al margen de su seducción, va más allá de lo que la inteligencia humana puede captar.

Hay problemas y soluciones en este libro, y no pretendo que haya más de las segundas que de los primeros. No es una virtud dar respuestas fáciles a las cuestiones que plantea este difícil juego. Lo mejor que podemos hacer es disfrutar tratando de hacer que las cosas funcionen, y no tomarnos a nosotros mismos, ni al ajedrez, demasiado en serio. Como he dicho en el prólogo, teorizar acerca del ajedrez es una empresa problemática.

Índice de aperturas

Los números se refieren a las páginas. Las claves son códigos ECO.

Índice de jugadores

Cuando un nombre aparece en negrita, ese jugador llevaba blancas. De otro modo, el primer jugador llevaba blancas. Los números se refieren a las páginas.